THE ELDER SCROLLS DAGGERFALL HEDİYELİ

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

EYLÜL 2009/09 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 23 | ISSN: 1307-8933



OYNADIK PES 2010 PRO EVOLUTION SOCCER BU DEFA OLMUŞ!

TÜMÜNÜ OYNADIK!

DIABLO 3, GOD OF WAR 3
MAFIA 2, BRÜTAL LEGEND...

GAMESCOM 2009

KÂBUS GİBİ BİR SAVAŞ

WOLFENSTEIN

JOKER'İNİZİ OYNAMAYA HAZIR MISINIZ?

BATMAN ARKHAM ASYLUM

> RESIDENT EVIL 5 [PC] > ARMA 2 [PC] > HEARTS OF IRON 3 [PC] > COMMAND & CONQUER 4 [PC]
> GUILD WARS 2 [PC] > BATTLEFIELD 1943 [PS3] > MODERN WARFARE 2 [PC, PS3, 360] > RUSE [PC, PS3, 360]
> KING OF FIGHTERS XII [PS3, 360] > STAR WARS: THE OLD REPUBLIC [PC] > THE CONDUIT [Wii]

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)

9 771307 893015 09



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

KÖLN'DEYDİK VE ÇOK EĞLENDİK

Ağustos ayı inanılmaz bir yoğunlukta geçiyor ofiste. İlk önce, Avrupa'nın en büyük oyun fuarı GamesCom'u (eski adıyla Games Convention) bizzat yerinde takip eden tek dergi Oyungezer'di. Deneyimli editörlerimiz Tuğbek ve Kaan, 2009-2010 döneminde oyun hayatımızı şekillendirecek en önemli oyunları bizzat denedi ve Türkiye'de bir ilke imza atarak "video içerik ve röportaj"larla döndüler. Neredeyse 100 GB video var elimizde ve bunları hemen izlemek isterseniz www.oyungezer.com.tr adresine girip izleyebilirsiniz. Eğer "ben HD isterim" derseniz de, gelecek ayın DVD'sinin büyük bir kısmını GamesCom içeriğine ayıracağız. Tabii bu sayımızdaki 18 sayfalık GamesCom dosyasının bomba gibi olduğunu söylememe bile gerek yok.

"Bomba gibi düşen" diğer bir haberse, Sony'nin PS3 Slim'i. Biz aslında Temmuz'dan beri biliyorduk GamesCom'da PS3 Slim'in açıklanacağını ama söylememiz yasaktı :) Yalnız ABD'de 299 dolar, Avrupa'da 299 euro olan fiyatın vergilerle birlikte Türk oyunculara 899 TL'ye geliyor olması biraz üzücü. Gönül isterdi ki en azından 799 TL gibi daha makul bir fiyata alınabiliyor olsun. PS2 oyunlarını hâlâ oynatamıyor olması da bir diğer eksi etken.

Bunların haricinde, ofiste hummalı bir çalışma var demiştim değil mi? Herkeste bir telaş, arı gibi çalışıyorlar. Çünkü Türkiye'de oyun kültürünü daha geniş kitlelere yayacak ve Türkiye'yi yurtdışı oyun pazarına entegre edecek yeni projelerimiz var! Bunlardan bir kısmı Oyungezer'le ilgili, bir kısmı değil. Aslında Tuğbek birkaç ay önceki köşe yazısında biraz çıtlatmıştı ama artık kabuğu delmenin zamanı çok yaklaştı. İlk bizden duymuş olun :) Değil mi Serpil?

…..

Haklısın Sinan, zira o büyük haberlerden biri daha fazla kendini saklı tutamadı ve bu ay derginin bazı sayfalarından göz kırpmaya karar verdi. Şu kadarcığını biz söyleyelim; artık "Türkiye'de profesyonel oyunculuk nasıl gelişecek" sorusunun çok sağlam bir cevabı var ve o cevabın neye benzeyeceğinin ipuçları ilerleyen sayfalarımızda… Sinan'ın tabiriyle "kabuğunu delmeye hazırlanan" bir diğer büyük projemizi de Ekim Oyungezer'inde duyuracağız, eğer bir aksilik çıkmazsa.

Biz bu satırları yazarken saat sabahın dördüydü ve ofisin bütün ışıkları (ampulü patlamamış olanlar) açıktı. Dergideki yazılarını çoktan tamamlamış olan bir grup editör, sonbaharın elektrik yüklü, enerji dolu bulutlarıyla uyum içinde, diğer işleri için çalışmaya devam ediyordu harıl harıl. Şimdilik ortada birer çift gözaltı torbasından fazlası yok gibi görünüyor ama biraz bekleyin, yakında oyun bahçemizde yeni ağaçlar yeşeriyor olacak. O zamana kadar, eylül ve sizler, hoş geldiniz.

Serpil & *Sinan*

NOT: Temmuz sayımız 9614 satışla yüzde 100 bağımsız dergiler arasında bir rekora imza attı. Bizimle birlikte yürüyen herkese teşekkür ediyoruz.



Görsel: Jade (Beyond Good & Evil)

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin









EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

TIMARHANEDEN KAÇAN TEKER DEHŞET SAÇIYOR SAYIN SEYİRCİLER!

AĞUSTOS DEĞİL, EYLÜL!

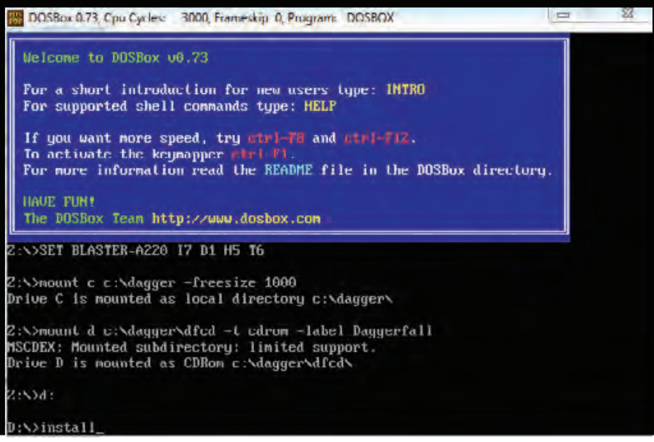
Bu ayki DVD'nizi açtığınızda Ağustos yazıyor olacak. Lütfen paniklemeyin. DVD'yi üretime gönderdikten sonra bu öküz gözü gibi hatamızı fark ettik ama 15.000 DVD'yi silip yeniden yazmak için artık çok geçti. Lütfen özürlerimizi kabul edin.

The Elder Scrolls II: Daggerfall

KURULUM İÇİN YAPMANIZ GEREKENLER BURADA!



Oblivion'a ömrümüzü verdik, Morrowind'in yeri ayrı dedik; peki Elder Scrolls serisinin bir önceki oyununu kaçımız oynadı? Bethesda da bu utancımızı paylaşıyor olmalı ki serinin on beşinci yılı şerefine Daggerfall'u geçtiğimiz aylarda internet sitesi üzerinden ücretsiz olarak dağıtmaya başladı. Biz de bu fırsatı kaçırmadık, kendisini hemen DVD'mize sıkıştırıverdik. Ancak şöyle bir durum var; 1996'dan beri çok şey değişti ve Oblivion'ı son ayarlarda oynatmayı başaran bilgisayarlarımız, böyle bir klasiği çalıştıramaz oldu. Çok şükür DOSBox imdadımıza yetişti, biraz zahmetli de olsa Daggerfall'u kurup oynamamıza olanak sağladı. Aşağıda, yapmanız gerekenlerin tam listesini bulabilirsiniz:





1. DVD'mizin Araçlar bölümündeki DOSBox adlı programı bilgisayarınıza kurun.

2. Başlat menüsünü açıp DOSBox-0.73 > Configuration > Edit Configuration yolunu izleyin.

3. Açılan dosyadaki **memsize=16** satırını bulun ve **memsize=32** ile değiştirip kaydedin.

4. Şimdi Daggerfall'u yükleme zamanı. DVD arabiriminden Daggerfall'u seçip Yükle düğmesine basın ve DFInstall.zip adlı dosyayı **C:\dagger** klasörüne çıkartın. Bu aşamada bilgisayarınızda C:\dagger\DAGGER ve C:\dagger\DFCD adında iki klasör oluşmuş olmalı.

5. Başlat menüsünden veya masaüstünüzdeki kısayoldan DOSBox'ı çalıştırın. Karşınıza Z:\> yazan siyah bir DOS penceresi çıkacak.

6. Tırnak işaretleri hariç "**mount c c:\dagger -freesize 1000**" yazıp Enter'a basın.

7. Yine tırnak işaretleri hariç "**mount d c:\dagger\dfcd -t cdrom -label Daggerfall**" yazıp Enter'a basın.

8. d: yazıp Enter'a basın, **install** yazıp Enter'a basın.

9. Kuruluma başlıyoruz. Sırasıyla "CONTINUE. I agree to the terms.", "Install the game to your hard drive", "Change the install size", "Huge installation", "Yes, this installation size iz fine", "Yes, I want to install the game here", "Go ahead and install the game" yazılarına tıklayın. Bu aşamalardan birinde DOSBox penceresi takılırsa Alt+Tab yapıp geri dönün.

10. Kurulum tamamlandıktan sonra karşınıza "Are you ready to setup your sound card?" yazısı çıkacak, Yes yazısına basarak onaylayın.

11. Açılan mavi pencerede sırasıyla "Auto Detect", "Detect", "OK", "Select MIDI", "Sound Blaster 16" yazılarını seçip Enter'a basın. Port olarak 388'i seçin ve karşınıza C:\DAGGER> yazan siyah bir pencere gelene kadar "OK" yazılarına tıklamaya devam edin.

12. Şimdi oyunun sürümünü 1.07.213'e yükseltecek yamayı yükleyeceğiz. **dag213** yazıp Enter'a basın, ardından arka arkaya iki kez **Y** tuşuna basarak kurulumu onaylayın.

13. Artık oyunu çalıştırmak için yapmanız gereken tek şey **dagger** yazıp Enter'a basmak. Ama DOSBox'ı kapatıp açtıktan sonra her seferinde 6. ve 7. aşamaları tekrarlamanız, ardından da sırasıyla "**c:**", "**cd\dagger**", "**dagger**" yazıp Enter'a basmanız gerekiyor. Bu işlemi kısaltmak mümkün; bunun için dilerseniz forumlarımızdaki Oyungezer DVD bölümüne uğrayıp bizzat bizden veya diğer okurlarımızdan yardım alabilirsiniz.

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

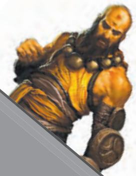
DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1- Batman: Arkham Asylum
2- Mini Ninjas
3- GUM: Hıyar Dolması
4- Heavy Rain videosu
5- Casebook: The Missing Urn



360drc



Bilin bakalım içeride sizi ki bekliyor. Blizz? Monk? Diab...

syf 16 >>



KAHVERENGİ BASKINI

Geceleri anlıyorsunuz sonbaharın ve yalnızlığın geldiğini. Rüzgarın sesi biraz daha boğuk çıkmaya başladığı zaman mevsim yavaş yavaş dönüyor demektir. Belli ki Balkanlar soğuklarla birlikte birtakım sorumluluklar da taşıyacak hepimiz için. Ödevler, vizeler, tezler, projeler, işler… Yine yapılması gereken tonla işimiz olacak, özlenecek sevgililerimiz, dostlarımız sıcak mevsimde kalan. Soğuk girecek araya belli ki az bir zaman sonra çözülmek üzere. Ve işte hiç yapmam dediğim şeyi yaparken buluyorum kendimi… Boğuk bir sonbahar yazısı oluyor, aciz sözcüklerimle derme çatma gece gece kondurduğum… Bahara hoş geldiniz oyungezerler. İzin verin omzunuzdaki yükünüzü alayım. Geçin geçin… Kahveleriniz benden…
Biterken Çalıyordu: BB King – Sweet Sixteen

FURKAN FARUK AKINCI



360drc iç açılar



DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

HAVALI DA OLSA HER ÖLÜM ERKENDİR

- YİĞİTCAN ERDOĞAN

Ya... ya ben Dead to Rights'ın bir seri olduğunu bilmiyordum! Daha yazının başında itiraf ediyorum sayın editörlerim ve sayın okuyucularım, valla ben bu oyunun seri olduğunu bilmiyordum ya! Amerika'daki (host) kuzenimden aldığım GameCube'un yanında, unutulmuş, kıytırık ve kepazelik seviyesinde *Pac-Man World 2*'yi egale edebilecek oyunlardan biriydi Dead to Rights, hiç böyle devamının falan yapıldığını bilmiyordum yahu. Öncesi varmış, önceki oyuna önceki bölüm yapmışlar, yan hikâyeleri çıkmış... Seriymiş bu yahu! Hatta baksanıza, ünlenmiş, miadını doldurmuş, bir de yeniden hayal edilmiş... Ne ara düzü hayal edildi bunun tersine giriştiniz Namco! Heeey! Haber verin bana arada ya!

İNSANIN EN İYİ ARKADAŞI

Eh neyse ki Retribution'un tadını çıkarmak için serinin diğer oyunlarını bilmeye pek fazla gerek yok, ilk oyunun üzerine kurulu olduğu üç beş ana nokta oyunun yeniden hayal edilmiş versiyonu Retribution'da hikâye dışında neredeyse hiç değişmemiş. Hikâyenin de aslında çok fazla değiştiği söylenemez. İlk oyunda bir K-9 memuru olan Jack ve onun malamut/kurt kırması köpeği Shadow'un Grant City'de kötü adam avlıyorduk, Retribution'da da farklı bir şey yapmıyoruz; hâlâ Jack'iz, hâlâ Grant City'deyiz ve hâlâ Shadow çok havalı. Değişiklik, bu öğelerin birbirlerine bağlanma şekillerinde. Jack artık K-9 polisi değil, ahlak masasında çalışıyor ve Shadow'la onun et kokusu arayarak turladığı sokaklardan birinde tanışıyor. Onların tanışmasına vesile olan Grant City ise ilk oyundaki gibi "yahu burada niye bu kadar kötü adam var?" sorusunun cevabını havada bırakacak bir şehir değil, zaten biz de "bunları nasıl öldüreceğiz?" sorusunun cevabını havada bırakacak bir polis değiliz.

HAVA TABANLI DÖVÜŞ SİSTEMİ

İşte Retribution'un *Dead to Rights*'tan değiştirmeden aldığı noktaların ana fikri bu; "pataklayabildiğimiz kadar çok adamı, pataklayabildiğimiz kadar havalı bir şekilde pataklamak". İlk oyunu severek oynamamıza sebep olan "take-down'lar" (veya benim kabul görmemiş tabirimle "alaşağı ediş"ler) Retribution'da da yer alıyor, hatta silahsızlandırmalar ve silah ile yakın dövüş arası inanılmaz akıcı geçiş yapan kamerayla birleşip daha da sinematik olmuşlar. Şöyle bir sahne düşünün, Jack yağan yağmuru delen yumruklarıyla düşmanlarına durmak bilmeksizin saldırıyor, sağ kroşe, sol kroşe, karanlık geceden inen yağmurdan daha akıcı gözüküyor her şey. Birden Jack karşısındakinin silahına vuruyor, silah havada ters takla atıp Jack'in eline düşüyor ve Jack hiç bekletmeden düşmanının kafasına yolluyor kurşunu. Kafanızda ne kadar havalı değil mi sahne? Şimdi bu sahneyi oynadığınızı, hatta bu sahneyi bizzat, aynı anlattığım sinematik akıcılıkla, ilk oynayışımda benim yaşadığımı düşünün. Evet, Retribution "o kadar" sinematik.

KAN ASLA DEĞİŞMEZ

Peki tüm bunlar olup biterken ilk oyundaki "hırlayan silahımız" Shadow ne âlemde? Shadow'un rolü de Retribution'da değişime uğrayan öğelerden. Evet, yine çoğu bölümde Shadow'u -aynı *Prince of Persia*'daki Elika gibi- kombolara katmak suretiyle dövüşlerde emir bazlı bir yöntemle kullanabileceğiz, fakat Retribution'un aynı zamanda Shadow'u direkt kontrol edeceğimiz bölümleri de olacak. İlk bakışta *Twilight Princess*'in kurtlu bölümlerinin çok, çok daha kanlısını andıran bu bölümler oyunun geri kalanına kıyasla çok daha taktiksel (bir taraftan havlayıp hızla öteki taraftan düşmana saldırmak mesela) ve çok daha gizliliğe dayalı olacak. Sadece çok, çok daha fazla kanla. Yani sadece benim gördüğüm kısımda Shadow düşmanının çığlıkları diğerlerini uyandırmasın diye yere indirdiği düşmanların ilk olarak çenelerini parçalıyordu, varın gerisini siz düşünün.

Dead to Rights: Retribution, *Max Payne 3*'ün *Max Payne* olup olmadığının sıcak bir tartışma konusu olduğu şu günlerde ilginç bir bulgu aslında. Belki bize *Max Payne*'i niye sevdiğimizi hatırlatacak, belki de büyük bir hayal kırıklığı olacak. Tek bildiğimiz, ne olursa olsun, çıkana kadar takip etmeye değen bir oyun olacağı. Biz de takibindeyiz kendisinin.



1- Işıklara aldanmayın, Grant City karanlık, tehlikeli ve ölümcül bir şehir.



2- Evet, oyunda bir "Atıl Kurt" butonu olacak. Çok ciddiyiz.



Shadow'u kontrol ederken dünya daha monokromatik tonlara bürünecek, onun gibi göreceksiniz dünyayı.

ŞCR / Blitz Games

SpongeBob oyunlarıyla adını duyuran Blitz Games'in olgun oyunculara hitap etmesi amacıyla kurulan kolu Volatile Games'in bugüne kadar tek bir oyunu piyasaya çıktı.

Reservoir Dogs (2006)
Filminden seneler sonra çıkan diğer film oyunu Godfather gibi fikirlerin oyuncudan oyuncuya çok değiştiği bir oyundu, bazıları beğenmiş, bazıları nefret etmişti. Biz şahsen "eh fena değil" diyenlerdendik.

KISACA

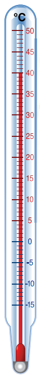
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Namco Bandai
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: PS3, Xbox 360
Web Sitesi: www.deadtorights.com

> Geniş bir ankete göre Xbox 360'ların tam %54'ü bozukmuş. Katılımcıların sadece %4'ü bir daha bu konsolu almayacaklarını belirtmişler. > Modern Warfare 2 için açık beta >>



GÜLME YVES… ÖYLE GÜLME!

Ubisoft patronu Yves Guillemot sinir bozucu bir gülümseme takındı yüzüne bu ay. Garip bir iyimserlikle korsan yazılım konusunda beyanatlarda bulunan Guillemot, PC korsanlığı konusunda yeni bir sistem üzerinde çalıştıklarını ve yeni yılla birlikte bu sistemi kullanmaya başlayacaklarını duyurdu. Sistemin ne olduğuyla ilgili fazla bir ipucu vermeyen Guillemot, Japonya'da Nintendo'nun korsan yazılım kullanımıyla alakalı olarak çok yol aldığını ve diğer ülkelerde de baskısını artırdığını belirtti. Aynı baskıyı kendilerinin de kuracağını söyledi. Aman ne hoş! PSP'nin korsan kullanımı konusunda son derece sıkıntılı günler geçirdiğini ancak yeni sistem sayesinde bunun önüne geçeceklerini açıkladı. Gülme Yves, gülme! Öyle gülme!



40drc ATEŞ



Küçük lokma yiyen ancak büyük söz konuşan Marvel Medya Planlama Genel Müdürü Ira Rubenstein.

"Bir daha asla ucuz film oyunları yapmayacağız. Üzerine deliler gibi emek harcanan çizgi romanların yavan bir akşam eğlencesi olmasını istemiyoruz." (Bayım bizler de istemiyoruz o ucuz eğlenceyi ama gökdeleninizin 'delen' tarafını o oyunlarla yaptırmadınız mı? Ucuza kaçmamak pahalıya gelmesin sonra size...)

"Oyuncuların çoğu yeni isimlerden çok devam oyunlarını tercih ediyor. Biz de yapıyoruz."
('Halk bunu istiyor' kalabalığına katılan Bobby Kotick, ucuz popülizm konusunda bizden ikincilik madalyası alıyor... Tabii ki Flash TV'den sonra...)



Halayda başı çeken kirve, Activision'un patronu Bobby Kotick.



BİRİLERİ REAL'E ÖZENDİ!

Deep Silver ve Piranha Bytes'ın yeni RYO'su Risen'ın seslendirme kadrosu belli oldu. Herhangi bir oyunun seslendirme kadrosunu duyurmayıp Risen'ı bu sayfalara alma nedenimiz ise kadronun Los Galacticos kıvamında olması. Andy Serkis (Gollum, King Kong) ile başlayan kadro, John Rhys Davies (Gimli) ve Lena Heady (Dizideki Sarah Connor) devam ediyor. Gothic serisinde hafiften ürün değerlerinden çakan Piranha Bytes, bu kez aynı hataya düşmeyecek belli ki... Umarız oyun iyi çıkar da bunca adam boşa konuşmuş olmaz.

Andy Serkis'i daha önce Gollum ve King Kong olarak izlemiştik. Aktör en son aha bu haliyle Inkheart'da görüldü.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Molyneux! Çek ordan yeni bi masal!

Fable topraklarının kokusunu özlemeye başladığımız anda uzaklardan bir yardım eli uzandı yine toprak kokulu. Oakvale'de bi' arsa vardı bizim?

GamesCom heyecanı

Oyun dünyasında yaprak kımıldasa heyecanlanan bünyeler olarak bu GamesCom'u da beğendik. Viva La CologneMesse.



PS kilo vermiş

İyi görünüyor gerçekten... Umarız bu yeni bebekle birlikte PS3'ün üzerindeki uğursuzluk kalkacak artık. Başına gelmedik kalmadı garibimin.

Total, Total, Total

Pardon 'para para para'ydı o. Bu arada Napolyon geliyor yeni Total War'la birlikte. Serinin en pahalı oyunu olacakmış. Şaka tabii.

Bir elin nesi var?



Bi şeyi yok işte... Little Big Planet'ın PSP versiyonunda hiç çok oyunculu seçenek bulunmayacakmış. Olacak iş mi şimdi? LBP arkadaşsız, sohbetsiz oynanacak son oyun belki de...

3 kere YOK!

Açık ve net: Fable 3 açıklandı. Ama Fable 2 hâlâ PC'de yok. Hadi Peter, uzatma artık, yakışacağını sen de biliyorsun.



Meğerse özlememişiz

Geleneksel FPS'lerden biz mi sıkıldık yoksa Wolfenstein köklerine biraz fazla mı bağlı anlayamadık. Yeni Wolfenstein'a çok ısınamadık biz. Ne hayallerimiz vardı...

Ayvalık'taki ormanlara başsağlığı

Her yaz olduğu gibi bu yaz da arazilerden rant sağlamak isteyen kundakçılar turistik bölgelerdeki ormanları yaktılar. En çok içimizi acıtansa Ayvalık'taki orman yangınında tamamı ölen koyun sürüsü oldu. O günden beri Goyun'un gözyaşlarını durduramıyoruz.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> yapılmayacakmış. > Fallout 3 Steam'de yarı yarıya ucuzladı. > Bioshock 2 biraz daha ileri bir tarihe ertelendi. Biraz daha… > Blizzard World of Warcraft dergisi çıkaracakmış.



1- Devil Jin'in hedef alma yetisinin geliştiğini bu resimden anlayabiliyoruz.

2- Yoshimitsu Penny Arcade tarafından hazırlanan Cardtube Samurai kostümüyle karşımızda olacak.





Tekken 6: Bloodline Rebellion

DEVRİM YARAMIYORSA KASMAYACAKSIN - ALİ SEZGİN

Türk dizileriyle Tekken serisi arasındaki en büyük benzerlik içinden çıkılamayan senaryolarıdır elbette. Biri oğlunu volkana atar, oğul gözlerini parlatmayı öğrenerek geri gelir, torun desen zaten Exorcist filminden fırlamış gibi. Bir de araya giren Çinli polisler ve kapoera dansçıları var. Çık işin içinden çıkabiliyorsan. Aslında ben bunu planlı bir strateji olarak görüyorum. Amaç aslında senaryodan bunalan oyunculara cinnet geçirtmek ve karakterlere tekme tokat girişmelerini sağlamak. Ufak aksilikleri saymazsak Namco Bandai'nin bunu 5 oyundur başarıyla sağladığını söyleyebiliriz.

Tekken 6 aslında atari salonlarında yerini aldı ama bizi ilgilendiren konsol sürümü olan Bloodline Rebellion olacak. Serinin altıncı oyunu, altısı yeni olmak üzere kırk karakterle karşımıza çıkacak. Tahmin edebileceğiniz üzere yeni karakterler arasında bolca abudik gubidik tip bulunuyor. Bunlardan ilki JACK'e kardeş olarak geldiğini düşündüğüm Alissa Boskonovich. Kendisi neredeyse Jack'ten bile daha yavaş bir karakter olmasına rağmen Dhalsim misali eklemlerinden sökerek uzatıp fırlatabildiği parçalarıyla dikkat çekiyor. Ortalıkta bolca JACK hayranı dolaştığını düşünürsek zayıf bir karakter olmayacağını tahmin etmek zor değil. Lars Alexxanderson ise Heiachi'nin İsveçli bir güzelden olma üvey oğlu olarak karşımıza çıkıyor. Babasıyla iyi bir ilişkisi olmamasına rağmen Heihachi tarzı dövüş stilinin biraz daha çarpık ve hızlı halini kullanıyor. Şahsen pek hazzetmediğim Kazuya soyu dövüşçü serisinin son üyesi olarak pek ilgimi çekmedi.

Tekken 6 daha önceki beş oyunun yapmadığı neyi getiriyor peki? Birincisi düzgün çevrimiçi oyun desteği, ikincisi de etkileşimin dibine vurmuş çevre fizikleri. Çevrimiçi desteğine ileride değineceğim ama bölümlere girmeden olmaz diye düşünüyorum. Atari salonunda oynadığım bölümler de etkileyiciydi ama konsol sahiplerini resmen bambaşka bir oyun bekliyor. Aslında bölümleri size saatlerce anlatabilirim ama ileride vereceğim sürprizler için de yerim kalsın istiyorum. İlgimi çeken bölümlerden biri tam anlamıyla büyük bir savaşın ortasında geçiyordu. Etrafta uçan jetler, arenın hemen yanından geçen tanklar arasında kapışmak tam anlamıyla büyük bir keyif olacak gibi duruyor. Elbette teknolojinin ne kadar ilerlediğini gösteren sulu bölümlerimiz de var. Konsollar sağ olsun, suyun ne kadar gerçekçi tepkiler verebildiğini görmek gerçekten müthiş bir duygu.

EN İYİ HAREKETİNİ GÖSTER

Çevrimiçi sistem ise Tekken 5 Dark Ressurection'da büyük oranda çuvalladıktan sonra yeniden gözden geçirildi. Öncelikle Türkiye'deki oyuncuyu Miami'deki adamla oynamaya zorlayan veya puanlı maçlarda oyuncunun rakibini seçmesini sağlayan o ilkel sistem gidiyor. Bağlantılar yine vekil tabanlı olmasına rağmen eşleştirme sistemi daha başarılı olacak. Ayrıca Tekken 5'te yine oldukça beğenilen eşya sisteminin puana değil rütbeye göre verileceği dedikoduları geliyor kulağımıza. Bir diğer ilginç dedikodu da Tekken 6'nın PSP sürümünün PS3 ile doğrudan uyum içinde çalışacağı. Yani PSP için PSN üzerinden satın aldığınız bir kostümü PS3'te de kullanabileceğiz. Az önce bu bilgiyi vererek *Street Fighter*'da da olan kıyafet satış sisteminin Tekken'de de büyük ihtimalle olacağını yumurtlamış olduk.

Doğrudan baktığımızda Tekken, yeni evinde Tekken Tag Tournament'ın yarattığı o görsel kültür şokunu yaratamayacak gibi duruyor. İşin doğrusu, yaratması da gerekmiyor. Çoklu oyuncu seçeneklerini düzgün kullanır ve serinin özüne sadık kalarak konsolların yapısını buna uydurabilirse *Street Fighter 4*'ün ardından başından kalkamayacağımız ikinci bir dövüş oyununa kavuşuyoruz demektir. Tekken 6, bir aksilik çıkmazsa ekim ayının sonlarına doğru karşımızda olacak.

KISACA
Tür: Dövüş
Dağıtım: Namco Bandai
Çıkış tarihi: 27 Ekim
Web Sitesi: http://tekken.namco.com/

ŞCR /

Biz Namco'yu daha çok Tekken serisinden tanıyor olsak da Uzakdoğulu amcalarımızın birbirinden ünlü pek çok oyunu var. Dövüş oyunları konusunda daha sağlam bir referans belki bir tek Capcom'da olabilir.

SoulCalibur 4 (2008)
Serinin en iyi oyunu olamadı belki ama en eğlencelilerinden biri olduğu muhakkak.

Tales of Vesperia (2008-9)
Japonya'da tek başına Xbox 360 satışlarını iki kat arttıran oyun olarak da ünlenen Tales of Vesperia'yı yakında bizim sayfalarda da göreceksiniz.



1- Ezeli rekabetin bu oyunda da bir sonuca varmasını beklemiyorum açıkçası.

2- - Kaç oyun geçerse geçsin Marduk hâlâ bir kazma ve öyle de kalacak.



> Midway Avrupa Tradewest olarak yeniden doğdu. > Guild Wars 2 ??? Sürpriz ve sürpriz... > Ünlü oyun perakendecisi GameStop'un cirosu fena halde düşüşlerdeymiş. >>

Games for Windows LIVE

AYAKLARIMIZA PRANGALAR

Games for Windows'un yeni sürümü ininden çıktı. Peki hayatımıza ne gibi yenilikler getirecek? Son bilgileri almak üzere Silikon Vadisi'ndeki muhabirimiz Goyun'un bildirdiğine göre prangamız Games for Windows'un yeni sürümü pek de hayırlara vesile olacak gibi görünmüyor, yani eski günleri özlemeye devam edeceğiz. Yine de zor olan hayatımızı biraz olsun kolaylaştıracak özellikler de yok değil. Öncelikle, Marketplace'de oyun satın alım ve kurulumlarınızı oyundan çıkmadan gerçekleştirebilmeniz mümkün olacak. Yine hesap detaylarınız da oynamakta olduğunuz oyundan çıkmadan gerçekleştirilebilecek. Microsoft puanları alınabilecek, kart ve gamertag bilgileri değiştirebilecek. Son dönemde moda olduğu üzere yeni anti-korsan sistemleri de devreye girmiş olacak. Bunlardan ilki gamertag'iniz ve oyun lisansını birbirine bağlıyor. Yani server gamertag'inizi onaylarsa oyunu oynayabiliyor olacaksınız. Bu sayede nereye giderseniz gidin istediğiniz oyunu oynayabileceksiniz. Bu yeni önlem elbette ki offline oynamayı etkilemiyor. Diğer önlem ise Zero-Day koruması adı verilen sistem. Bu programcık sayesinde oyunlar gerçek çıkış tarihlerinin öncesinde Games for Windows üzerinden oynanamayacak.

STARCRAFT II'NİN İÇİNDE GHOST?



Blizzard'da Dustin Browder'ın "gezegen üzerindeki en iyi yazılım parçası" diyerek abartı sanatının dibine vurduğu StarCraft II ile birlikte gelecek olan harita editörü hakkında öyle bir şeye şahit olduk ki abartının aslında o kadar da abartı olmadığını anlayarak kuyruğumuzu kıstırdık. Bir harita editöründe en fazla ne yapabilirsiniz ki? Harita, değil mi? Değil, Browder bu harita editörü üzerinde üçüncü kişi kamerasından oynanan oyun yaptı. Bildiğiniz Ghost yaptı yahu… Üzerine yarattığı karakter için kullanabileceği bir envanter sistemi falan da geliştirdi. 'Ghost' derken şaka değil, Browder ertelenen StarCraft Ghost'un bir benzerini göz açıp kapayana kadar yapıverdi. Vallahi pes…

BIOSHOCK FİLMİ ŞİŞİYOR

Şişiyor derken maliyet hesabından bahsediyoruz. 2008 yılında duyurulduğu zaman yüreğimizi ağzımıza getiren Bioshock filminin başındaysa Karayip Korsanları filminin yönetmeni Gore Verbinski bulunuyordu. Fakat film duyurulduğu ile kalmıştı… Biz de haliyle projeden şüphe duyar hale gelmiştik. Bu film yüzünden Karayip Korsanları 4 projesini reddeden Verbinski de şüpheye düşmüş olacak ki filmi bırakmaya karar vermiş. Universal şu anda 28 Hafta Sonra filminden tanıdığımız Juan Carlos Fresnadillo ile konuşuyormuş.

BİLETLİ SEKİZ DAKİKA

Sekiz dakika içinde dünyada birçok şey değişebilir. Ama örneğin Real Madrid, Santiago Barnebau'daki bir futbol maçı için 20.000 bileti bu süre içinde satamaz. Ya da Madonna'nın İnönü Stadı'ndaki bir konseri için tüm biletler sekiz dakikada tükenmez. Ama bu sene 21 ve 22 Ağustos tarihlerinde Anaheim, Kaliforniya'da düzenlenen BlizzCon'un 20.000 adet bileti tam olarak sekiz dakika içinde tükenmiş.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Eh be Veysel... Nasıl seçip hatırladın küçücük repliği… Bu ay köşemizin baştacı Antalya'dan Veysel Özçoban. Kendisine selamlarımı yolluyorum buradan. "Böyle diyalog mu olur arkadaş?" diyorsanız işte Oyungezer'den dev hizmet. Diyeceğiniz varsa, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr



1- Resident Evil (1997)
Orijinali: "You were almost a Jill sandwich."
Meali: "Neredeyse Jill sandviçi oluyordun… Jill."
Demek ki: Özel tim partneri bile olsanız ölünüzün üzerinden kâr amacı güdülmesine engel olamıyorsunuz. İki duvar arasına sıkışarak ölmekten son anda kurtulan Jill'e Cin Ali serisini aratmayacak kalitede bir espri yapıyor Chris.



2- Sega Genesis Oyunu (???)
Orijinali: Aarzak: "I am the only one who can save the world."
Alyssa: "Oh Arzak! Save the world!."
Meali: Aarzak: "Dünyayı kurtaracak tek yiğit benim lan!"
Alyssa: "Oh Aarzak! Kurtar dünyayı…"
Demek ki: Hayatta dünyayı kurtaran bir erkekten tahrik olan kadın bulmak o kadar da zor değil. Verin biz de kurtaralım.

3- Bust a Groove (1998)
Orijinali: "Yo gangsta! Get ready to gang bang!"
Meali: "Hop gangster! Grup sekse hazır ol!"
Demek ki: Etiketi "E", yani 'herkes için' ibaresi olan bir oyunun yanlış çevrilmesi, bu halde yayınlanmasına engel değil… Yo, ganstaaaaa!



TOP 20 PC

Sims 3 tahtı sıcak tutmaya devam ediyor.

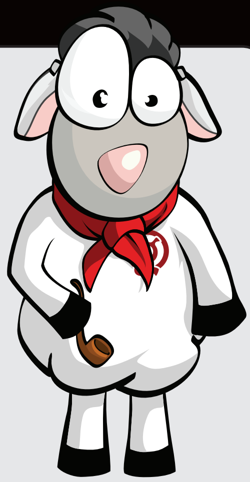


1 The Sims 3
EA
Bir ayda oradan bir yere kıpırdayacağını düşünmüyordunuz değil mi?

Sıra	Oyun	Yayıncı	Durum
02	Football Manager 2009	SEGA	Aynı
03	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Çıktı
04	Warhammer 40K: Dawn of War II	THQ	Çıktı
05	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activison	Çıktı
06	Empire Total War	SEGA	Çıktı
07	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Çıktı
08	Ashes Cricket 2009	Codemasters	Yeni
09	Arma II	505 Games	Düştü
10	Spore: Galactic Adventures	EA	Düştü
11	Fallout 3	Bethesda	Çıktı
12	Spore	EA	Aynı
13	C&C: Red Alert 3	EA	Çıktı
14	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
15	International Cricket Captain 09: Ashes	P2 Games	Yeni
16	Anno 1404	Ubisoft	Düştü
17	Call of Duty World at War	Activision	Yeni
18	Bioshock & Oblivion	2K Games	Yeni
19	Left 4 Dead	EA Games	Yeni
20	Company of Heroes: Anthology	THQ	Yeni



OGZ CASTİNG AJANSI



"Sorduk soruşturduk ve şu an yapım aşamasında olan yaklaşık 75 adet oyun filmi olduğunu gördük. İlginçtir ki bu kadar filmin içinde sevdiğimiz yüzlerce karakter var ve hemen hemen hiçbirini kimin oynayacağı belli değil." Böyle demiştik geçen ay ve tonla mail yağdı posta kutuma. İçinizden çok parlak rejiciler çıktı ama içlerinden en beğendiğimiz Manisa'dan Mert Koskal'ınki oldu. Teşekkürler Mert. Hediyen yolda. İsabetli tahmin yapana çam sakızı çoban armağanı hediyelerimiz olacak. Aman yanlış anlamayın, 'isabetli tahmin' dediysek kimin oynayacağını bulun demedik. Sadece tipi tutsun yeter. faruk@oyungezer.com.tr
İşte Arthas Menethil ve Josh Holloway…


ARTHAS MENETHİL


JOSH HOLLOWAY

İŞTE BAŞLIYORUZ



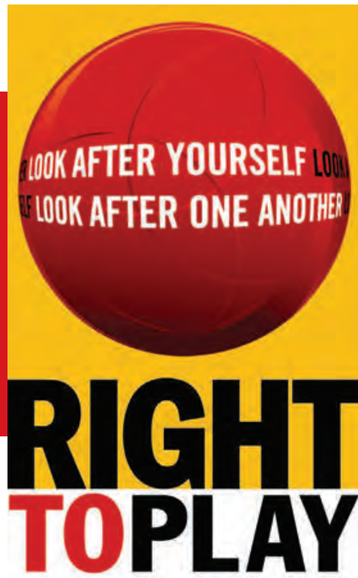
Ve işte beklenen an geldi. 'Beklenen' derken merakla değil de, yaşanacağından adımız gibi emin olduğumuz an… Bir tahmin alalım? Efendim? Hayır, PETA'yla henüz ortak bir çalışmamız yok. Bir tahmin daha… Hayır, Boğaz Köprüsü'nün ışıklarının kaldırılması için kendimizi köprüye asmadık daha… Ama bilemediniz işte… EA, Sims 3 için ilk genişleme paketini duyurdu. Adı da World Adventures ve 20 Kasım'da elimizde olacak. World Adventures Simlerimizle dünya turuna çıkmamıza ve onların yeteneklerini geliştirmemize izin verecek. Örneğin, Siminizi alıp Uzakdoğu'ya dövüş sanatları öğrenmeye gönderebileceksiniz. Ya da Avrupa'ya kültür turuna çıkabileceksiniz. Tüm bu yaptıklarınızı da bir fotoğraf albümü haline getirip arkadaşlarınızla paylaşabileceksiniz. EA, World Adventures'ı indirilebilir içerik olarak 1000 Sim puanı karşılığında The Sims 3 Store'dan satışa sunacak.



‘OYUN’DA ANLAM ARAYIŞLARI

OYUN OYNAYAMADIĞIM BİR DEVRİM, DEVRİM DEĞİLDİR

– K. MEHMET KENTEL





Çocuk gülüyor: Oyun benim aklım ve aşkımdır.
Genç şarkı söylüyor: Aşk benim aklım ve oyunumdur.
İhtiyar sessiz: Akıl benim oyunum ve aşkımdır.
(Lucian Blaga)

Bazen unutuyoruz. Evimizde koşturan kedilerin, yemek esnasında muhabbet eden yakınlarımızın, flört eden arkadaşlarımızın hareketlerindeki büyünün nereden geldiğini gözden kaçırdığımız zamanlar oluyor. Biz “video oyunları” dergisiyiz ya hani, siz de onun okurlarısınız ya, sanki hep birlikte “oyun”dan anladığımız şeyi sınırlamaya çalışıyoruz. “Oyun” deyince aklımıza *Crysis* geliyor, daha “derin” oyunlardan bahsetmek istediğimizde gözlerimizi *Heavy Rain*’e çeviriyoruz. Hayatın kendisine bakmayı çok nadiren akıl ediyoruz. Oysa hayatımızın büyülü bir tarafı varsa, belki de en çok, onu oynadığımız için var. Bu yazı, büyüyü yaşayanlara ve onu anlamaya çalışanlara bir selam çakıyor.

“OYNAMAK ÖZGÜRLÜKTÜR” – “ÖZGÜRLÜK OYNAMAKTIR”

Tarihçi Johan Huizinga’nın “amacım oynamanın kültürün kendini gösterdiği alanlar arasındaki yerini tanımlamak değil, kültürün kendisinin oynama karakterini ne kadar taşıdığını belirlemek” diyerek başladığı *Homo Ludens – Oynayan İnsan* – kitabı, hayatın tarihiyle oyunun tarihinin ne kadar örtüştüğünü, yaşamanın oynamakla nasıl göbekten bağlı olduğunu gösteriyor bizlere. “Oynamak normal, sıradan hayatın kendisi değildir” diyor Huizinga, ama devam ediyor, “oynamak özgürlüktür”.
Kelimeleri tersine çevirerek söyleyen ise 20.yüzyıl felsefesine damgasını vurmuş bir düşünür, Hannah Arendt: “Özgürlük oynamak”tır diyor, *Between Past and Future* kitabında. Politikanın ancak özgür bir kamusal alanda mümkün olduğunu, burada var olmanın en büyük özelliğinin ve birinci koşulunun, sonu önceden bilinmeyen, hatta tahmin dahi edilemeyen hareketler içinde olmaktan geçtiğini söylüyor. Politikanın ve özgürlüğün bir performans sanatı, bir oyun olduğunu, hayatın her alanını buna göre yaşamayı, “özgürlüğü oynamayı” öneriyor.
Anlam Arayışları sayfalarına en çok konuk olan ve artık tanımlama sıfatlarına ihtiyaç duymayan Michel Foucault da Arendt’e benzer şeyler söylüyor. “The Ethics of the Concern for Self as a Practice of Freedom” adlı çalışmasında, insanın özgür varoluşunu, benliğini hareket ederek, başka insanlarla ilişkiye girerek, onlarla özgür oyunlar oynayarak yaratabileceğinden bahsediyor. Özgürlüğün kesin bir tanıma asla sığamayacağını, kategorileştirilemeyeceğini, özgürlüğün biz oynadıkça ve hareket ettikçe bir şekle gireceğini, modern iktidar biçimlerine de kategorileri ve belirliliği yüzünden karşı çıkmak gerektiğini anlattıktan sonra, farkında olmadan video oyunları geliştiricilerine de bir mesaj veriyor sanki: “Oyun ne kadar açık olursa, o kadar ilgi çekici ve büyüleyici olur.”
Oyunların büyülü yanını ve ne denli hayata içkin şeyler olduğunu fark edenler sadece teorisyenler değil. Güzeller güzeli Leonard Cohen, *Beautiful Losers*’ta bir karakterine şunları söyletiyor:





Meşhur sözün aksine, hem insanlar...
... hem de hayvanlar oynayarak anlaşırlar.

“Oyunlar doğanın en güzel yaratılarıdır. Bütün hayvanlar oyun oynar; tüm yaratıkların kardeşliğine ilişkin Mesihvari vizyon da oyun fikrine dayanıyor olmalıdır.” İnsanları bir araya getiren her şeyin içinde oyun oynamanın, oyunlu olmanın ne kadar önemli bir yeri olduğunu anlatmak için ne kadar güzel bir yol. Güzel kaybedenlerin hikâyelerini anlatan başka bir güzel Murat Uyurkulak’ın iki ay önce “Oyun olmadı mı ne keyfi var ki hayatın? Yazarken oyun oynamayacaksak nerede oynayacağız anasını satayım” dediğini unutmamıza imkân yok zaten.

(ZİNCİRLERİNİ) KAYBEDENE KADAR OYNAMAK

Yazmak, kaybetmek, özgür olmak, hareket etmek, yaşamak. Hepsi iç içe giriyor, hepsi oynamanın büyülü dokunuşuyla kendilerine yeni güzellikler ekliyor. Hayatımızdan oyunları çıkartmaya, bizi fakirleştirmeye ve otomatlara dönüştürmeye çalışan herkese ve her sisteme karşı, oynayarak direnmek, yapabileceğimiz en güzel şey. Oynadığımız ve güzel kaybettiğimiz hayatlar, dans ettiğimiz devrimler… Bunlardan başka ütopyalara ihtiyacımız yok belki de.

“Modern zamanlar”ın oynayarak direnen tek bir kahramanı varsa, o da Charlie Chaplin’dir.









BlizzCon 2009

MAHŞERİN ÜÇ ATLISINDAN İKİSİ HAKKINDA SON HABERLER -CAN ARABACI

Gözümüzün nuru Blizzard'ın artık gelenekselleşen BlizzCon etkinliğinin 2009 ayağı da sona erdi. Belki bedenen orada değildik, ancak 21-22 Ağustos günleri toplamda 18 saat boyunca gözümüz kulağımız Kaliforniya, Anaheim'daki fuar alanındaydı. Yerimiz dar, anlatacaklarımız bol, o yüzden giriş kısmını çok da uzatmadan neler gördük, neler açıklandı, onları anlatmaya başlıyorum.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

BlizzCon'un yaklaşık 1 hafta öncesinden söylentileri zaten interneti sarmıştı. Herkes gerçek mi değil mi diye tartışadursun, açılış konuşmasında Mike Morhaime'ın "Afetsel (Cataclysmic) bir şeyler bekleyin" demesiyle Cataclysm'in WoW'un üçüncü ek paketi olarak duyurulacağına dair şüphemiz kalmadı. Haklı da çıktık. Kısa bir Diablo III tanıtımının ardından Cataclysm resmen duyuruldu. Daha sonra çok detaylı bir şekilde ilk bakış atacağız muhakkak ama şimdilik WoW'un çehresinin neredeyse tamamen değişip bambaşka bir oyun haline geleceğini söylememiz yeterli sanırım. Açıkçası Blizzard'ın duyurduğu yenilikler öyle şeylerdi ki artık oyundan iyice sıkılmış ve bırakmayı düşünen beni bile şimdiden hevesle tekrar oyuna bağlamış oldu. Bu yeniliklerden şüphesiz en önemlisi, şu an bildiğimiz haliyle Azeroth'un neredeyse tamamen değişime uğrayacak olması. Kimi bölgeler Deathwing tarafından deforme edilip tanınmayacak hale gelirken, kimi bölgeler tam tersine hayat bulup yeşillenmiş şekilde karşımıza çıkacak. Bir dakika, Deathwing mi dedim? Ah, evet, bu ek paketin ana düşmanı da ne zamandır nerede olduğunu merak ettiğimiz Deathwing olacak. Aynı zamanda Horde'a Goblin, Alliance'a ise Worgen ırklarının ekleniyor oluşu da önemli detaylar arasında. Aslında bu konuda söyleyecek inanılmaz çok şey var, ancak yerimiz dar, o yüzden kalanını ilk bakışa saklasak iyi olacak.

World of WarCraft: Cataclysm'in duyurulması sizin için ani mi oldu bilmiyoruz, ama fuardaki insanların oyunu şimdiden oynuyor oluşu bizim için yeterince aniydi.



STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

2010'un ilk aylarına ertelendiği için hayal kırıklığına uğramış olsak da, BlizzCon'da açıklananlar sayesinde StarCraft II'yle ilgili umutlarımızı bir kere daha tazelemiş olduk. Paneller boyunca en çok üzerinde durulan şeylerden biri olan harita editörü, StarCraft II'nin ömrüne ömür katacak gibi gözüküyor. Zira yine panelde gösterilen videolardan birinde editör aracılığıyla hazırlanmış bir haritada 3. şahıs kamerasından bir Ghost'u yönelterek koca GZS'yi bir aksiyon oyununa çevirebiliyorduk. Eğer gördüklerimiz ve Blizzard'ın açıklamaları bizi fena halde yanıltmıyorsa bu harita editörüyle yapılabileceklerimiz neredeyse sınırsız. Bir de tabii eğer aranızda Battlestar Galactica sevenler varsa Tricia Helfer'in (Number Six) oyunda Kerrigan'ı seslendireceğini duymak sizi sevinç çığlıklarına boğabilir. Bizce Kerrigan için gayet iyi bir seçim olmuş.

PANELLER, KONFERANSLAR VE DAHA NİCESİ!

Blizzard'ın meşhur üç oyunuyla ilgili bir ton panel ve duyurunun yanında çeşitli etkinlikler de BlizzCon'a dahildi tabii ki. İlk gün çeşitli kostüm, dans ve ses benzetme yarışmalarına sahne olurken, ikinci gün de Felicia Day'in internet dizisi The Guild'in 3. sezonunun özel gösterimi ve para ödüllü turnuvalarla tam hızıyla devam ediyordu. Ancak bu etkinlikler arasında asıl bomba etkisi yapan, ikinci günün sonundaki konserlerdi. Sahneye önce Blizzard bünyesindeki Level 80 Elite Tauren Chieftain çıktı ve zaten daha önceden bilinen çeşitli şarkılarına ek olarak, "Nightfall" isimli Lich King'i anlatan yeni şarkılarını da katarak müthiş bir performans sergiledi. L80ETC'den sonra sahne alan ve BlizzCon'un kapanışını yapan Ozzy Ozbourne'sa tabii ki, mutlaka, kaçınılmaz olarak son noktayı koydu! War Pigs, Iron Man, Paranoid, Crazy Train gibi şarkıları seslendiren Ozzy'ye son parçasında 7 yaşındaki bir Japon gitarist çocuğun eşlik etmesi ise oldukça ilginç bir görüntüydü (7 yaşında nereden öğrendiyse öyle çalmayı).



1- Cosplay yarışmasının birincisi olan bu bayan, o korkunç dişleri yüzünden her gece kabuslarımıza giriyor. Brrr!

2- Biz BlizzCon'a gidip oynayamadık belki ama Tuğbek ve Kaan taa Almanyalardan oynayıp da geldiler. Darısı bizim de başımıza.

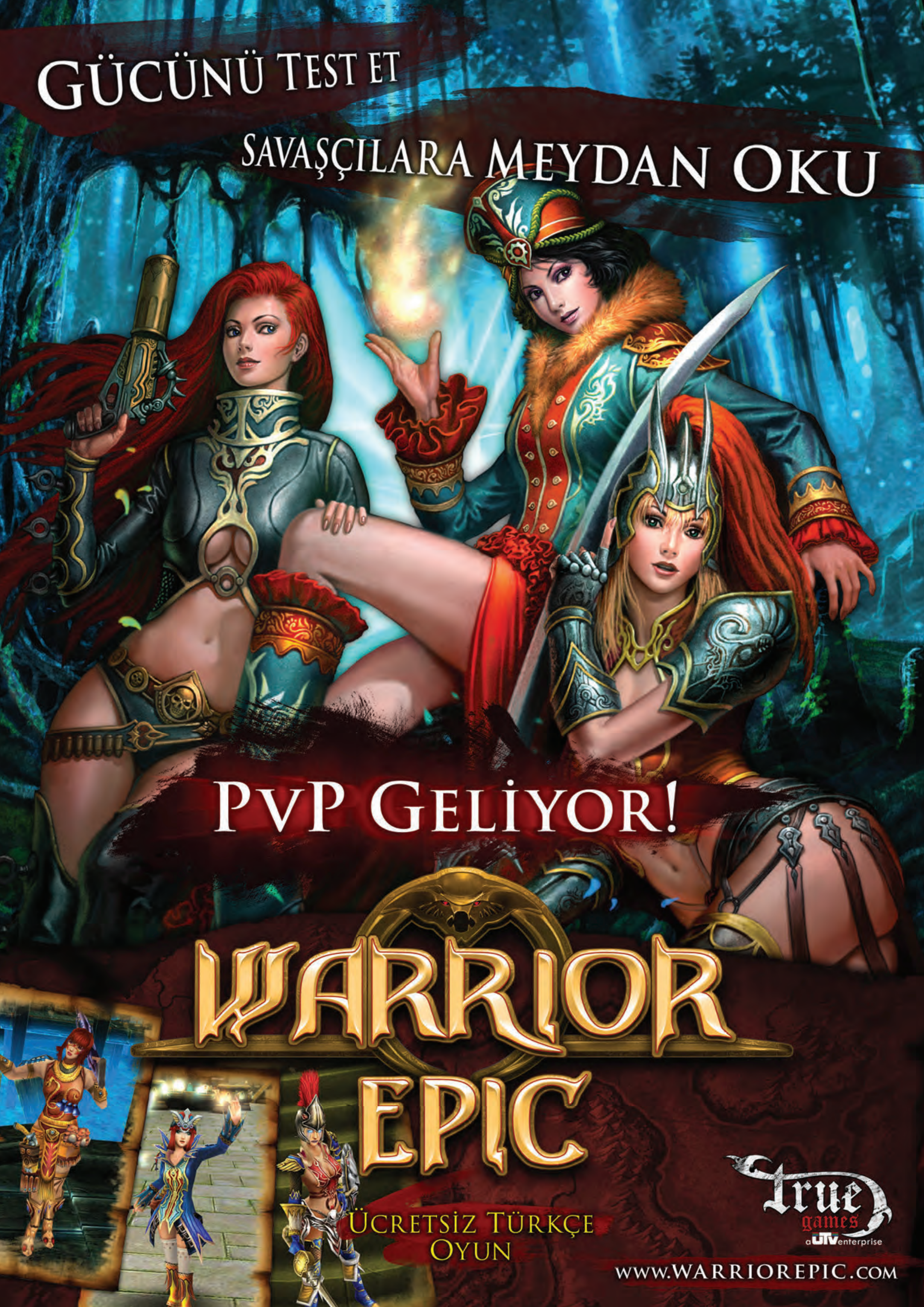
3- Felicia Day'in yapımcılığını ve başrolünü üstlendiği "The Guild"in ekibi de panel düzenleyip hayranların sorularını yanıtlayanlar arasındaydı.

4- "There is no Cow Level"? Külahıma anlatın!

5- Cosplay yarışmasının birincisi olamadı belki ama yaratıcılığı sayesinde gönüllerimizin birincisiydi Kel'thuzad.

DIABLO III?

Yazımızın sonuna gelirken sizlerden yüzünüzdeki şok ifadesini silmenizi rica ediyorum, "İnanamıyorum, Can Diablo III'ten bahsetmedi!" dediğinizi duyabiliyorum, ancak GamesCom'da Tuğbek ve Kaan oyunu bizzat oynayıp bununla ilgili bir yazı hazırladıkları için ayrıca değinmeye gerek görmedik. Göker'i de ikna ettiğime göre seneye bizzat BlizzCon'a gittiğimizde değiniriz artık ona da. Bilgisayar başında bile görülmeye değer olsa da, BlizzCon'u canlı canlı tecrübe etmek çok daha heyecan verici olacaktır eminim.













FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01

ARMY OF TWO 2

Nöbette uyuyakalmak ve yemekhaneden puding çalmak suçları sebebiyle ordudan kovulan Yadigar ve Müşfik, EA Stüdyolarına iş için başvurmuşlardır. Mülakat esnasında ikilinin, ikili olmaları sebebiyle Army of Two'da oynayabilecekleri gerçeği ortaya çıkar. Oyunu yapan EA Montreal ekibi ise manyakların, manyak olduklarını bilmeden ofiste takılmalarına izin verir. Ortama ısınmaya çalışan Yadigar ve Müşfik'i kariyerlerinin ilk günlerinde fotoğraflıyoruz.

SAHNE -1-

İşteki ilk günlerine operasyona hazırlanırmış gibi hazırlanan Yadigar ve Müşfik'in güvenlikten nasıl geçtikleri koca bir soru işaretidir. Ama onlar komandodur, muhtemelen havalandırmadan, olasılıkla kanalizasyondan dalmışlardır. Ofise kamuflajla ve savaş maskesiyle gelmek de ayrı bir fenomendir tabii ki. İlk oyunda çok iyi notlar alamayan Army of Two'yu orman kaçkını ofis fareleri Yadigar ve Müşfik kurtarabilecekler mi bakalım?

SAHNE -2-

İşte iki manyak maslahat güzarını terk ediyorlar. Ellerindeki kahve kupalarında ise filtre kahve yerine motor yağı var. Hani, sert adam kontenjanından dahil oldukları için ortama, mertliğe kaka sürmek istemiyorlar. Sonuçta EA Montreal bordrosunda olmak kolay değil. Hayat memat meselesi bunlar. Sabah sabah gazı alan Yadigar ve Müşfik deli kurşunu etrafta dolanıp durmaya başlıyorlar. Herkes huzursuz. Ofiste heyhula gibi iki manyak dolanıyor.

SAHNE -3-

Ah Müşfik ah! İsminden utan bari. Baban seni böyle göreydi bastonunu sırtında eskitirdi. İşte bakınız, ordudan da disiplinsizliği yüzünden kovulmuş olan Müşfik, kendi kıçının fotokopisini çekiyor. Yazıktır Müşfik. Demirbaş o makine. O kağıtlar nereden geliyor… E, ofis ahalisi de korkuyor tabii, in midir cin midir diye… İn lan ordan hayvan herif!

SAHNE -4-

Maalesef bu da oluyor sevgili oyungezerler. Aileleri tarafından işe yollanan genç kızlarımız, bizim hayvanların bilardo kandırmacasına ait oluyorlar. Halbuki en ucuz numaradır be kızım, neden alet oluyorsunuz bu eşek sıpalarına. En azından EA Montreal'dir, medeni yerdir diyoruz ve bununla avunuyoruz. Erkek – kadın ilişkileri çok ilerledi tabii, buralar gibi değil oralar.

SAHNE -5-

Onca motoryağından sonra bunu yakmak lazım tabii ki… Ama ahali korkuyor be oyungezerler. Kule Yadigar işeyecek bile yer bırakmamış ki. Bizim ofisboy muhlis de yanaşmış oradan… Yazık ya. Bunlar biraz daha takılırlarsa ortamda bütün ekip prostat olacak vallahi. İşte sevgili oyungezerler. Army of Two 2 böyle bir oyun olacak. Kah bilardo, kah fotokopi, kah tuvalet… Ama fotokopi iyiymiş yani… Peh!

“Oyun yapımında her zaman kendinizi baskı altında hissedersiniz ama Dante’s Inferno cehennemin ta kendisini yaşattı bize!”

JONATHAN KNIGHT



Dead Space ile bizi uzayın göbeğine bırakıp uzaktan gülen Jonathan Knight’I stres testine soktuk. E, ünlü bir oyun yapımcısı olmak kolay iş değil...

Dante Alighieri’nin hikaye anlatma şeklini oyuna derinlemesine yansıtabilecek misiniz?
Elbette ki oyun Dante’nin orijinal eserinin bir uyarlaması. Bazı satırlar direkt olarak kitaptan geliyor olsa da, uyarlamayı özet bir yeniden anlatım olarak tanımlayabilirim. Elbette ki Dante’nin kendi başyapıtının yerini asla tutamaz.

Dante’nin kendisini nasıl ele alacaksınız? Bir şair, aşık ya da?
Uyarlamada Dante’yi bir aksiyon oyununa uyacak şekilde bir savaşçı olarak düşündük. Cehennemin ona karşı kullanabileceği her şeye göğüs gerebilecek bir savaşçı olarak tasarladık Dante’yi. Ayrıca ona, Dante’nin kendi referanslarını kullanarak karanlık bir geçmiş hazırladık, elbette ki bu geçmiş, cehennemdeki yolculuğunda Dante’nin karşısında çıkacak. Ancak elbette ki orijinal şiirden sadık kaldığımız öğelerden en göze batanı Dante’nin Beatrice’e olan aşkı. Dante, Beatrice’e o kadar aşık ki ölümün ardından onu bulmaya gidiyor.

Peki, herkes oyunun God of War ya da Devil May Cry’ın kopyası olduğunu söylüyor. Dante’s Inferno’nun farkları neler?
Oyun hakkında oldukça heyecanlıyız ancak en heyecanlı olduğumuz özellik Rightousness. (Sanırım bunu adalet dağıtımı / doğruluk olarak çevirmek uygun olacak.) Oynadığımız birçok oyunda düşmanlarımızın işini son derece vahşi yollarla bitirmek zorundayız. Fakat Dante’s Inferno’da ikinci bir seçeneği düşünüyor olacaksınız: Günah çıkarmak. Düşmanlarınızı cezalandırabileceğiniz gibi onları affedebileceksiniz ve bunu yapmak oyunu kesinlikle yavaşlatmayacak. Bu seçim, ne kadar ruh kazandığınızı ve kutsal ya da şeytani bir karakter oluşunuzu belirleyecek. Oyunun bu özelliği karakter yeteneklerinizin ve dövüş stilinizin ne şekilde gelişeceğini de belirliyor aynı zamanda.

Fikir ilk olarak nasıl çıktı? Neden İlahi Komedya?
Arkaplanda cehennem kavramının olacağı bir oyun fikri peşindeydik. Tahmin etmenin zor olmayacağı şekilde herkes Dante Alighieri ismi üzerinde birleşti. O yetişkin hayatının çok büyük bir kısmını İlahi Komedya’yı yazarak geçirmişti ve cehennem tasvirleri inanılmaz detaylıydı. Anında anlatımın içine çekildik ve şiiri oyunlaştırmaya karar verdik. Dante tam anlamıyla cehennemi bir haritaya dökmüş ve 9 eşit çember olarak hayal etmiş. Her bir katman daha beter bir günahı işaret ediyor ve dünyanın merkezine doğru gittikçe ortam kötüleşiyor. Onun bu detaylı coğrafi tasviri ölüm hakkında yazan edebiyatçılar arasında onu eşsiz kılıyor.

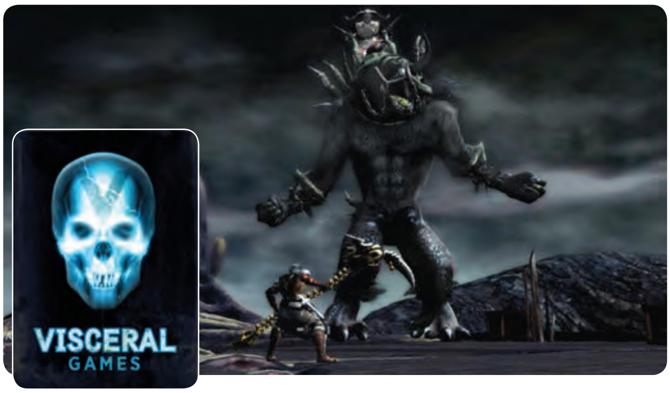
Dead Space inanılmazdı. Bu nedenle beklentilerimiz çok yüksek. Üzerinizde baskı hissetmiyor musunuz?
Hem de nasıl… Oyun yapımında her zaman kendinizi baskı altında hissedersiniz ama Dante’s Inferno cehennemin ta kendisini yaşattı bize! Oyuncular oyunlarımız için çok fazla para ve zaman harcıyorlar, bu nedenle en iyi deneyimi hak ediyorlar. Visceral Games’in Dead Space ile kazandığı şey iyi cilalanmış ve sanatsal olarak oldukça derinleştirilmiş bir oyun yapmaktı. Biz Dante’s Inferno’nun da aynısını yapacağına eminiz.

Görsel tasarımdaki tarihi ve teolojik referanslar neler olacak? Dante’nin edebi anlatımının ağırlığını kaldırabilecek misiniz?
Cehennemin nasıl görüneceğini hayal etmek projenin en zor ve en güzel kısmıydı. Her dönemden, özellikle Orta Çağ’dan ressamların eserleri üzerine derin araştırmalar yaptık, Bosch, Breguel gibi… Modern sanatçılardan Gustave Dore ve William Blake… Günümüz sanatçılarından, senelerdir cehennem tasvirleri üzerine çalışan Wayne Barlowe ise bizimle çalıştı. Ayrıca Visceral Games’de cehennemin nasıl görüneceği konusundaki beklentilerimizi zorlayan çalışmalarıyla yanımızda olan inanılmaz bir görsel tasarım kadromuz var. Araştırma işimizin büyük bir parçası ve bunun sayesinde karakter sahibi bir tasarım algısı oluşturduk. Oyun tamamen kendine has görünüyor.

Oyunda bulmaca görecek miyiz yoksa durmadan şeytan mı keseceğiz?
Hah, nereye varmak istediğini anladım. Oyun kesinlikle kendini tekrar etmeyecek ve evet, oyunda bulmaca olacak. Farklı dövüş seçenekleri ve tonlarca farklı düşman tipine ek olarak, epic savaş sekansları, zekice hazırlanmış bulmacalar, boss’lar, alt boss’lar, dehlizler ve platform öğeleri bulacaksınız. Bu çok sağlıklı bir oyun karışımı ve kesinlikle tatmin olacaksınız.

Eğer Dante’s Inferno çenemizi düşürürse oyunun devamını görecek miyiz? Demek istediğim, bir devam oyunu olamaz ki…
Dante’s Inferno’dan sonra, ölümden sonraki hayat hakkında diğer çalışmalara bakabileceğimiz bir üçlemeye çevirebiliriz oyunu. Ama şimdilik aktif bir planımız yok.

Türk oyuncularına bir mesaj var mı?
Dante’s Inferno ile ilgilendiğiniz için teşekkürler. Ve son olarak: Şubat ayında cehennemde görüşmek üzere…



O NE YAPTIĞINI İYİ BİLİYOR



O büyük bir adam. Nolan Bushnell… O kim mi? Ayıp ediyorsunuz… O, bildiğimiz anlamdaki oyun sektörünün kurucusu. En azından dünyada kendisi böyle tanımlanıyor. Tartışmaya açık tabii ki ancak onun Atari firmasının kurucusu olduğunu düşündüğünüz zaman böyle tanımlanmasının pek de haksız olmadığını anlarsınız. Bushnell uzun zamandır firması Reality Gap içinde uğraştığı projesinin üzerindeki perdeyi kaldırdı. Battleswarm: Field of Honor, online free to play olarak karşımıza çıkacak. Sektörün adeta kurdu olan Bushnell paranın kokusunu almış demek ki. İşin ilginç kısmı ise oyunun FPS ve strateji türlerinin bir harmanı olacak olması. Öyle bakmayın, adam 66 yaşında arkadaşlar, ne yaptığını biliyordur… Oyunun yapısı ise kabaca şöyle: Siz FPS açısından düşman yaratık ırkını mermilerinizle zehirlerken, GZS modu ise bu yaratıkları tepeden kontrol etmenize olanak sağlayacak. Oyun altı oyuncunun aynı anda oynayabilmesini sağlayacak şekilde geliştiriliyor. Bushnell bu fikri çocukları ile birlikte oyun oynayabilmek için geliştirdiğini söylüyor. “Artık uzun süre FPS oynayabilecek refekslere sahip değilim ama GZS’de hala yıkıp geçiyorum. Hep beraber hoşça vakit geçireceğiz artık.”

OYUNEZER!

BİR DEVAM OYUNU VAR BENDEN İÇERİ... BEN DE ANLAMADIM NERDE.

Oyun dünyası numaralandırma açısından kafayı yemiş arkadaşlar, 1'ler, 2'ler, spin-off'lar falan derken... gelin Call of Duty serisini ele alalım. İlk oyun çıkıyor 2004'te, Call of Duty diye koyuyor Infinity oyunun ismini. Seviyoruz, bağlanıyoruz ve biz tam dahası da gelse derken Treyarch bir CoD daha yapıyorum diyor. Oley, CoD2 gelecek herhalde dediğimiz an oyunun ismi belli oluyor; Call of Duty: Finest Hour. Ek paket mi? Hayır, alakasız bir oyun da değil. O halde diyoruz ki biri konsollarda, biri PC'de devam eden iki CoD serisi var. Ondan sonra bu tezimiz konsollara çıkan CoD2: Big Red One ve PC'ye çıkan düz CoD 2 ile destekleniyor. Gayet güzel, gayet hoş. Elimizde ikiye bölünmüş dört CoD oyunu var ama numaralandırmanın aklı hala başında... Bir sonraki oyuna kadar. Bir sonraki oyun, yani Call of Duty 3, sadece konsollara çıkıyor. Şimdi bu Finest Hour'la başlayan serinin bir devamı mı? PC'deki seri unutuldu mu? Yoo, diyor Infinity ve PC'ye ve tüm konsollara bir CoD 4 çıkartıyor... bir dakika bir dakika. Şimdi elimizde ikisi CoD1 ikisi CoD2 olmak üzere altı CoD var, diğer CoD'lardan 3 olanı konsollarda, 4 olanı her yerde, ee... Bu ne kardeşim fındık denklemi gibi seri analizi yapmak zorunda mıyız ya? Kardeşim bu üç hangi ikinin üçü ya? Alt isimsiz serinin niye üçü yok ya? Yok onun üçü varsa Big Red One'lar fasulyeden miydi? Seri değil miydi onlar? E sonra buna World at War çaktınız, Modern Warfare 2 çaktınız, nereye gitti seri? Hayır bir de CoD 7 dedikodusu gelmiyor mu kulağımıza... Ya kitapsız mısınız arkadaşım onuncu CoD'a 7 denir mi ya, kimin elinin kimin devam oyunundan çıkacağının bu kadar belirsiz olduğu bir seri olabilir mi ya?

NUMARALANDIRAMADIKLARIMIZDAN MISINIZ?

Hayır, sadece CoD'da değil bunu yapan, Battlefield serisine baksanıza. İlk oyun çıkıyor 1942 alt başlığıyla, ikincisi de Vietnam olunca diyoruz ki hah, bundan sonra her BF oyunu konu aldığı savaşla alakalı bir başlığa sahip olacak. Peki modern bir savaşı konu alan, üçüncü BF oyunun adı ne? Battlefield 2! Evet, 3 değil, Battlefield Modern Wars değil, Battlefield 2!

Ha bir de ek olarak, sürpriz, iki tane Battlefield 2 var! Peki diğeri niye farklı isimli biliyor musunuz? Çünkü konsollara özel! Hayır bir de üstüne Battlefield 2142 çıkarmazlar mı... 2142 oyunun konu aldığı savaşla ilgili olmaz mı bi de... Ya iki tane BF 2 var, başka firmalar mı yaptı bunları, neredeydi bu politika onlar patır patır çıkarken? Peki yeni BF'nin ismi ne? Battlefield 3 tabii! Ya kardeşim amacınız dengeli bir dengesizlik mi, yanar dönerli şizofreni mi nedir ya! Of ya!

"ARKADAŞLAR BU İSİM GÜZEL DEĞİLDİ GALİBA"

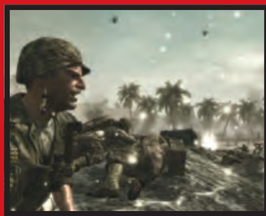
Eh en azından seri ortasında isim değiştirmiyor bunlar, Dark Forces/Jedi Knight serisine ne demeli? İlk oyunun adı Dark Forces olsun diyor firma, seviyoruz, benimsiyoruz. Devamı çıkıyor, Dark Forces II: Jedi Knight. Biz oyuncu olarak bakıyor ve diyoruz ki, aha, bu oyunda Jedi'ız biz. Gayet nezih fakat üçüncü oyunun adı ne? Dark Forces III? Hayır! Jedi Knight II: Jedi Outcast! Ya birader aynı oyun, aynı devamlılık, aynı karakterler! Ya böyle bir seçtiğin ismin arkasında duramamacılık, böyle bir daha havalı isime kayarız bizcilik olabilir mi ya?

"ÖNEMLİ DEĞİL TÜRK KORSANCILARI DEĞİŞTİRİR NASILSA"

Bazı serilerde de firmaların açıklarını sağ olsunlar ülkemiz korsancıları kapatıyorlar. Bizim nesilden bir kişi söyleyin bana bir sidiciye girip GTA 4 olarak damgalanmış bir Vice City görmemiş. Biz o zamanlar komple Vice City'yi GTA 4, San Andreas'ı GTA 5 sanıyorduk korsanların allahın belası yeniden numaralandırma sistemi yüzünden ulan! Seri NASA mekik sayımı hesabıyla ilerledi sandım ben bir sene! Harry Potter'ın da üçüncü oyunu Quidditch World Cup değildi zaten!
Kafam karışıyor arkadaşlar, vallahi öyle yahu! DICE niye Vietnam'ı asıl oyundan saymadı anlayamıyorum, veya niye ortalıkta ikişer CoD dolaşıp bir seriye bağlanıyor hiçbir fikrim yok. Oyun dünyası! Sözüm sana! Artık bundan sonra ya Zelda, Pokemon, Tony Hawk gibi her devam oyununa başka bir isim ver, ya da Final Fantasy gibi asıl seriden başka hiçbir oyun numara almasın! Bizimki de kafa ulan!



2 yazmayın eşek kadar! Üçüncü oyun bu yahu!


Bu hangi Call of Duty'den bilmiyorum mesela ben. İki? Üç? Konsol İki? N'oluyor yahu!


İsmi değişmeseydi daha çok kişi hatırlamaz mıydı bu efsanevi klasiği? Niye değişti ki?



Korsancılar! Bir nesil sizin yüzünüzden Vice City'yi GTA IV sandı, ayıp yahu!


Bu filme de Year: Prehistoric diye devam filmi gelir, onu Year Two takip eder bakın söylemedi demeyin!

AYIN EZENİ



Yiğitcan Erdoğan

Yiğitcan muntazaman parlayan, çoğu zaman sönük dolaşan bir ateş topudur. Araya dünyaya çarpar, çarptığında kafasını karıştıran, onu darlayan şeyleri ezip tedbil-i mekan'ın ferahlığına geri döner. Bir orada, bir buradadır, ama hep gezer.

ASUS P7P55D Serisi Anakartlar

Performans Optimizasyonunda Görülmemiş Yenilik

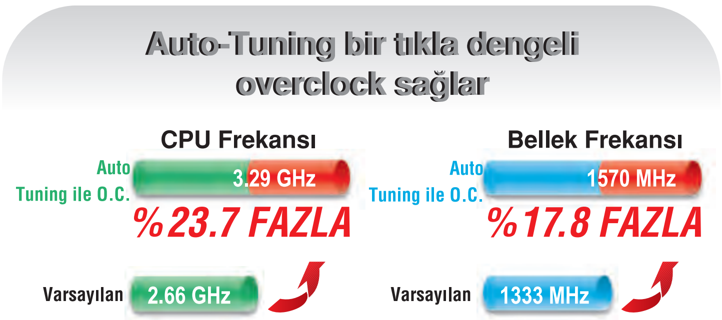


Hibrid Tasarım: Hareket Sinerjisi

ASUS P7P55D Serisi'nin Hibrid Teknolojisiyle akıllı optimizasyon ve geliştirilmiş performans deneyimini yaşayın. Bu seri, hızlı ve akıllı işlemler için Hibrid İşlemci, Hibrid Güç Fazı ve Hibrid OS özellikleri sunuyor. Hibrid İşlemci, TurboV EVO mikroişlemciyle performansı artırıyor. Hibrid Faz, sistem dengesini sağlayan ASUS Xtreme Faz ve ısı kontrolü sağlayan ASUS T.Probe ile verimliliği en yüksek boyuta taşıyor. Hibrid OS, ana OS'nizin yanı sıra, hızlı çevrimiçi ulaşım sağlamak için ikili OS seçeneği -Windows 7 ya da ASUS Express Gate- sunuyor. Ayrıca, MemOK kurtarma aracı sayesinde süper bir bellek uyumuna sahip olabilirsiniz.

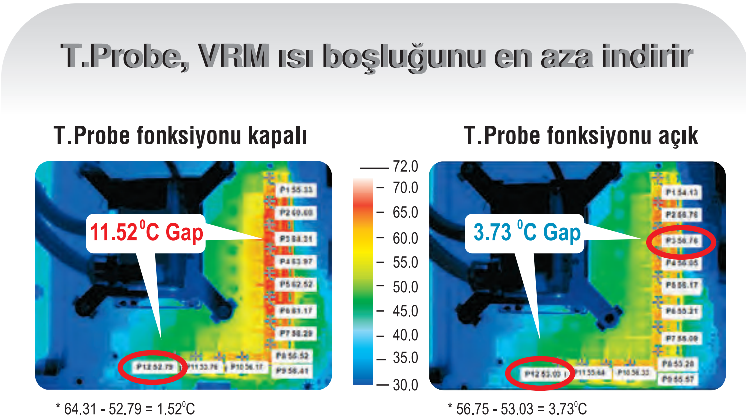
Hibrid İşlemci ile Üstün Performans

Ek olarak TurboV EVO mikroişlemci özelliğiyle birlikte gelen yeni Hibrid İşlemciyle pratik overclock performansına ulaşabilirsiniz. Acemi ya da uzman, tüm bilgisayar kurtları, bu işlemcinin sezgisel arayüzü ve güçlü araçlarıyla sistemlerini anında güçlendirebilirler. Örneğin Auto Tuning ile, BIOS kurmaya ya da voltaj ve frekans ayarlaması yapmaya gerek kalmadan, sıradışı performanslara çıkmak için otomatik olarak overclock yapabilirsiniz. TurboV Uzaktan Kumanda, overclock yapmanızı, Turbo Düğmesini aktive etmenizi ya da Enerji İşlem Ünitesi (EPU) ayarlarınızı, oyunlar ve uygulamalar çalışır durumdayken, kullanışlı bir ikinci kumandayla yapabilmenizi sağlar. Son olarak ASUS TurboV EVO'nun manuel modu, uzman kullanıcılara overclock yaparken seçenekli voltaj ayarlarını optimize edebilme olanağı sunar.



Hibrid Faz ile Çalışır Durumdayken Benzersiz Verim

Hibrid Faz, sorunsuz güç sağlayan Xtreme Faz ile, maksimum verimlilik için ısı kontrolü ve daha serin işlem sağlayan T.Probe'u bir ara getiriyor. Xtreme Faz, en uygun sistem dengesi sağlamak ve bilgisayar parçalarının ömrünü uzatmak için, ana parçalara gücü sorunsuz fazlarda ulaştırıyor. Dünyanın ilk aktif soğutma teknolojisi T.Probe, gerçek zamanlı güç fazlarını kontrol edip denetliyor ve CPU çevresindeki ısıyı azaltıyor. Dahası, uzun sistem ömrünü garantilemek için, yüksek kaliteli parçalar kullanılıyor.



*TurboV uzaktan kumandası sadece bazı modeller için geçerlidir.



NE RÜYAMIZA GİRDİ, NE KULAĞIMIZA GELDİ, NE DE KAHVE FALINA BAKTIK PES 2010'U OYNADIK!

- VOLKAN TURAN

KISACA
Tür: Futbol
Dağıtım: Konami
Platform: PC, PS3, Xbox360
Çıkış: 22 Ekim 2009
Web: www.konami-pes2010.com

Normalde sonbaharı pek sevmem. Zor gelen ama çabuk geçen yaz gitmiş; yerine soğuk hava, yağış getiren, ağır kışlıkları çıkartan, sepya tonunda bir mevsim gelmiş… Düşünüp düşünü sıkarım ruhumu. *Sıkardım* daha doğrusu. Hani böyle kendinize ufak hedefler bulup onlara kavuşunca da anlamsızca mutlu olursunuz ya, ben de kendime Pro Evolution Soccer'ı seçiyorum bir süredir sonbaharın kasvetli tonlarından kurtulmak için. İşe yaradığını söyleyebilirim. "Bak evladım Volkan, yeni bir PES gelecek, çok güzel olacak, sen bu oyunu bir yıl kadar oynayacaksın, arkadaşlarınla ne uykusuz günler yaşayacaksın, çok eğleneceksin çok, gel üzme kendini, hadi uyan da işine git" der genelde iç sesim bana. Genelde de yanılır, özellikle de PES 2009 yüzünden aramız pek iyi değil iç sesimle. Ama iç sesim uzun süreden sonra ilk kez PES 2010 ile haklı olacak gibi gözüküyor.


Futbolcuların yüzleri, özellikle de ünlü futbolcularınkiler korkutucu derecede detaylı.

ŞOV DEVAM EDECEK Mİ?

Elimizdeki PES 2010'un kesinlikle yüzde 100 bitmiş bir oyun olmadığını yazı öncesinde belirtmek isterim. Bunu da kadroların biraz eski oluşundan ve transferlerin oyuna tam yansımadığından anlayabiliyoruz. Konami oyunun çıkış tarihine kadar bunları mutlaka güncelleyecektir. Oyun 22 Ekim'de çıkacağı için bu tip eksikliklerin giderileceğini belirteyim hemen. Ayrıca burada bahsedeceğim bazı eksikliklerin (veya hataların) oyunun son versiyonunda olmayabileceğinin de altını çizelim. Ve ağzımızdaki baklaya çıkaralım…

PES 2010 olmuş arkadaşlar. "Olmuş" derken neyi kastediyoruz? Tabii ki en iyi PES ya da evrenin en iyi futbol oyunu olduğunu iddia etmiyoruz ama PES 2010'un, PES 2009'dan kesinlikle çok daha iyi bir oyun olacağına ikna olduk. 2008 sezonu sonrasında vaat edilenleri hatırlayıp PES 2009'la karşılaşınca haliyle PES 2010 için umutlarımızı o kadar da yüksek tutmamayı öğrenmiştik ama yapılan iyileştirmeleri gördükten sonra şaşkınlığımızı gizleyemiyoruz. Oyundaki görsel değişim çok hoşumuza gitti öncelikle. Geçen sene ilk kez yeni nesile bulaşan Konami, tüm animasyonların üzerinden geçerek daha derli toplu gözüken bir oyuna imza atmışa benziyor. Tüm ünlü oyuncuları geçtik, biraz daha az popüler olan oyuncular bile gerçeklerini oldukça andırıyor (dünyaca ünlü futbolcularsa *aynen* olmuş). Yüzlerdeki ifade (eskiye göre *ifadesizlik*) bir üst kademeye çıkmış diyebiliriz. Maç esnasındaki tekrarlardan veya gol sevinçlerinden bunu rahatlıkla görebiliyorsunuz. Mesela Rooney'nin o hırçın suratını nasıl yapabilmişler bilmiyoruz ama hepimizi holiganlaştırmaya yetti! Geçen senenin *garip* şekilde koşan futbolcuları da 2010'un transfer listesinde dışarıda kalmış. Gerçi yine çok gerçekçi depar attıkları söylenemez ama rahatsız edici değiller en azından. Bunun yanında da birçok yeni animasyon gelmiş. Özellikle havadan gelen toplara, futbolcular her açıdan farklı animasyonlarla, farklı vuruşlar ve paslar yapabiliyor. Bu paslar, rakip arkanızdaysa daha farklı şekillere girebiliyor. Oyunla geçirdiğimiz bir haftalık kısa sürede, oynadığımız neredeyse her maçta yeni şeylerle karşılaştık. Ki bu bile özlediğimiz bir PES özelliğiydi.

PES'in beyni olan Shingo 'Seabass', Gamescom'da oyunu sıfırdan yazdıklarını dile getirdi ama buna inandığımızı söyleyemeyiz. Aslında "epey bir kısmını" yeniden yazmışlar desek daha doğru. Özellikle de taktik sever

PESçiler mest olacak diyebiliriz. Eski PES'lerin en büyük sorunlarından biri de yapay zekânın yönettiği oyuncuların, top sizdeyken o andaki durumu algılayıp ona göre davranmasında (örneğin kontra atakta ileriye doğru koşması veya ver-kaçtan sonra doğru yere kaçamaması gibi) büyük sıkıntıların yaşanmasıydı. Seabass ve ekibi bu sorunu çok büyük bir oranda azaltacak bir çözüm bulmuşa benziyor. Ayarlar ekranında takımınıza yedi ana başlıkta ayar çekebiliyorsunuz. *Player Support*'ta topla ileri giderken, diğer futbolcu arkadaşlarınızın nasıl davranacağını ayarlayabiliyorsunuz. "Benle beraber ileri akın" da diyebilirsiniz, "hayır geride kalıp savunma yapın" da. Bu ikisi arasında bir denge tutturmayı da tercih edebilirsiniz. *Support Range*'de topu aldıktan sonra etrafınızdaki arkadaşlarınızın hangi şekilde pas yollarına kaçacağını ayarlayabiliyorsunuz. *Position Switch*'teyse orta sahada top sizdeyken arkadaşlarınızın orta saha-forvet arasında nasıl hızla yer değiştirip rakip defansın kafasını karıştıracağını planlayabiliyorsunuz. Bu planların da tabii geçen yıla göre daha iyi bir yapay zekâyla desteklendiğini belirtelim. PES'te taktiksel eksiklik çekenleri güzel günler bekliyor diyebiliriz kısacası.

FUTBOLCU KARTLARIMIZI ATMASAYDIK KEŞKE

Oyunu görmeden önce bir hayli merak ettiğimiz diğer bir yenilik de "oyuncu kartları" özelliğiydi. Player Index altında bulunan bu özellik, eski oyunlarda Oyuncu Yetenekleri altında bulunan yıldızların biraz daha elden geçmiş hali. Her futbolcunun, gerçek kariyerindekine yakın yetenekleri yani *kartları* var. Bunlardan bazıları açık, bazıları da kapalı. Bu kartları takım stilinize göre seçebiliyor ve daha etkili bir oyun ortaya koyabiliyorsunuz, test ettik ve gördük. Örneğin 1'e 1 kaldığında yeteneksiz bir oyuncunun 1'e 1 kartını aktif hale getirirseniz, o futbolcu 1'e 1'de daha etkili oluyor. Elbette bu ekstra eforun da oyuna negatif bir yansıması olacaktır (daha çok yorulmak gibi). Aradaki dengeyi bulmak bile çok eğlenceli olacak gibi.

ARTIK 10 KAPLAN GÜCÜNDE FUTBOLCU DİYE BİR ŞEY KESİNLİKLE YOK. ÜÇ FUTBOLCU ARASINA GİRİP ÇIKAN BİR HENRY, MESSİ VEYA DROGBA'YI UNUTUN

Oyunun modlarından Şampiyonlar Ligi kapalıydı. Haliyle deneyemedik. Aynı şekilde Online da aktif değildi. Bu iki mod için bir yorum yapamıyoruz ama Master League benim gözüme biraz daha güzel gözüktü. Takımınızı sadece maçlara sokmanın dışında da yapacaklarınız var. Parasal yönetim seçenekleri artırılmış. Sponsorları takip etmeli ve beklenen paraların hesabını yapmalısınız ya da genç takımınızı iyi inceleyip oradan oyuncu çıkarabilmelisiniz. İngiltere, İtalya, Fransa, Hollanda ve İspanya liglerini (ve tüm kupaları) Community özelliğini kullanarak da oynayabiliyorsunuz. Bu "Topluluk" modunu yaratarak arkadaşlarınızı çağırabilir veya tam tersi onların yarattığı topluluğa dahil olabilirsiniz. Online tarafını test edemediğimiz için ne kadar iyi işlediğini bilemiyoruz ama Konami'nin artık Sony sunucularını kullanacağını düşünürsek takılma olmadan online maçlar yapma hayali çok da uzak gelmiyor bana. Become A Legend moduysa aynen yerinde duruyor. Ben eklenmiş çok özel bir seçenek göremedim. Yine kendinizi gösterip takıma dahil olduktan sonra mevkiinizin gereğini en iyi şekilde yapıp gelişiminizi sürdürdüğünüz, bağımlılık yaratan bir mod olarak yola devam edeceğe benziyor.

NEDEN OLMASIN

Bu tip detaylara takılmıyorsanız ve "bana heyecandan bahset, heyecandan" diyorsanız, birkaç sezondur özlediğimiz o "mücadeleci" atmosferin PES 2010'da hissedildiğini söyleyebilirim. Ofis olarak oyunu oynadığımızda çok çekişmeli anlar yaşadık. Çünkü kaleciler artık anlamsızca topları sektirmiyor, sektirse de sapa bir yere atıyor. Artık 10 kaplan gücünde futbolcu diye bir şey kesinlikle yok. Üç futbolcu arasına girip çıkan bir Henry, Messi veya Drogba'yı unutun. Kanattan gelip orta yaparak kafa golü atma taktiğiniz de işe yaramayacak. Köşeden aşağı inip çaprazdan çekilen şutlar bir bakmışsınız taca gitmiş. Ceza sahası içinde rahatça gezebilmek, tek hamlede tüm defansı arkanızda bırakmak, her ara pasınız kanattaki futbolcunun önünde kalması gibi alışkanlıklarınız varsa üzgünüz. Arkanız dönük, kaleye bile bakmadan gol atmak mı? Güldürmeyin bizi! Ayağa yapışan top, cuk diye oturan paslar veya ortalar, önünüz boş olsa bile 40 metreden goller atmak yok denecek kadar az artık. Eski taktikleriniz muhtemelen PES 2010'la birlikte geçerliliğini yitirecek. Yenilerini bulmalısınız. Belki biraz daha "taktikçi" olacaksınız, belki biraz daha zaman harcayacaksınız, belki de "bu oyun artık size göre" değil… Fark etmez. Konami aklındaki PES'i masaya ilk etapta başarıyla – sorunsuz ya da mükemmel olmasa da- koymayı bilmiş gördüğümüz kadarıyla. Bu bile nefesimizi tutmaya yetti. Tabii ki bu madalyonun bir de *FIFA 10* tarafı var. Acaba bu yarışta hangisi ağır basacak bu sefer? Onu da eğer herşey yolunda giderse, sevgili derginiz Oyungezer'in Ekim sayısında görebileceksiniz. Bir. İki. Üç. Tıp!







Oyun o kadar gerçekçi ki, rakip olarak seçtiğim Türkiye'den Gökhan Zan, Top Player'da topu kendi ağlarına böyle yolladı!



1- Ara menü ilk kez bu kadar kökten değişmiş durumda. Alışması zaman alır ama gayet kullanışlı.

2- Oyuncu kartları çok şeyi değiştirmese de kullanılması gayet ilginç.



1


2




İşte sıradan bir Alman Nerd'ü pür dikkat Uncharted 2 oynuyor. Nasıl da mutlu. Abicim yok mu işin gücün gücün, bak hava güzel, plaja mlaja git, güneş, kızlar, ne işin var oyunla.



Sen kalk taa Köln'lere git, yolda ilkokul arkadaşına rastla. Olacak şey mi? İlkokulda ne hunzırdık, ne maceralara girerdik biz Artidituyla. Bir de Sitripyo diye kıl arakadaşımız vardı, ağlatırdık hep.





Almanya'da çok oyuncu olduğunu biliyorduk ama böyle bir izdiham da beklemiyorduk. Kardeşim Köln'ün nüfusu yetmez ki bu kalabalığa, Çin'den oyuncu mu ithal ediyorsunuz ne?



Uçaktan indim Messe'ye! Kaan, gençliği dergi ofislerinde geçmiş yağız bir delikanlıdır. Günün birinde aşık olduğu bir oyun karakterinin peşinden Messe'ye gelir. Ey Messe sen mi büyüksün ben mi!





Bütün fuar ben Kaan'ı, Kaan beni çekti. Son gün fark ettik ki yan yana bir resmimiz yok. Marangozlar o duvarı sökmeden beş dakika önce. İlk ve tek Gamescom hatırası.



Brütal Legend olunca metalci tayfası da aktı fuara. Eh, oyun tişörtü onları kesmez hadi dövme yapalım!

gamescom

AVRUPA'NIN EN BÜYÜK OYUN FUARINDAN TAZE TAZE
TUĞBEK ÖLEK, KAAN ALKIN

Derginin adını Oyungezer koyarken bu kadar gezeceğimizi düşünmemiştim açıkçası. Daha on gün önce Leipzig'de Game Convention Online'daydık, ne zaman döndük Sabiha Gökçen'e? Kaan'ı ofisten apar topar alıp eve koş, eline geçeni valize tık, hadi vınn havaalanına. Serpil nasıl da yapışmıştı koltuğuna ben gaza bastıkça. Kaan güvenlik görevlileriyle pazarlık halinde şimdi. Üst baş arama odasına girip üst baş değiştirmeye çalışıyor. Otele uğrayıp uğrayamayacağımız bile belli değil. İner inmez fuara koşmamız gerekebilir. Ama saat daha gecenin üçü, rötar olmazsa otele bırakırız herhalde valizleri. Saati tekrar not edelim karışmasın, 20 Ağustos akşamı 03:35, yer henüz İstanbul.

Köln, saat: sabahın körü

Uçağın dev tekerleri gıcırdayarak buluşuyor asfaltla, sarsılarak uyanıyoruz. Ben havalandığımızı bile hatırlamıyorum *(Uçak senin uyuduğunu hatırlıyor ama -KA)*. Koltuğa oturur oturmaz uyumuş olmalıyım. İşte Gamescom öncesinde alacağımız bütün uyku bu iki saatti. Güle güle uyku, selam Almanya, ne âlemdesin görüşmeyeli?

Öyle apar topar çıkmışız ki ben otelin adını bile almamışım yanıma. Neyse ki Kaan Google Maps'den çıktısını almış. Bakalım ne diyor: Havaalanından çıkıp batı yönünde ilerleyin, Waldstrasse'den 3.5km yürü, sağa dönüp Frankfurter caddes… Kaan ne diyor bu yol tarifi, havaalanından otele yürücez mi kuzum? "N'apayım, toplu taşıma tarifi yoktu." Neyse, otelin ismi adresi var en azından. Aha bir kitapçı, harita alacakmış gibi bakalım otelin yerine. Güzel Dom'un dibindeyiz zaten. Yürü Kaan kaybedecek vakit yok, S-Bahn'lar bizi bekler. Yirmi dakikaya oteldeyiz, bir duş alıp çıktık mı fuar açılmadan kapısında oluruz. Acı yok Rocky, acı yok…

Köln, saat: bilmem kaç

Ren Nehri'nin üzerinde bir demiryolu köprüsünden yürüyoruz. Ufukta görünüyor Köln Messe. Messe bildiğin fuar alanı, Köln bildiğin Köln. Ama bu Köln Messe bildiğin gibi değil *(dünyanın en büyük 4üncü fuar alanı -KA)*. Biz yaklaştıkça büyüyor. Demiryolu köprüsünden yürüyoruz, köprü, raylar, kırmızı trenler her şeyden güzel. Köln'den güzel, oyunlardan bile güzel. Raylarla aramızda tel bir duvar, raylara dalıp da ölmeyelim diye. Ama teller aşk kokuyor. Tellerin üzerinde asma kilitler, her bir asma kilidin üzerinde bir erkek bir de kız ismi, bir de kalp ve tarih. Halil ve

1 - 6, 9 - 11
Sie gab mir keinen free-hug :(



Beleşe kucak bulan Kaan anında depresyona girermiş. Bu arada kızcağız bu işe bulaştığına pişman.



Mario ve Sonic kış olimpiyatlarında! Allahım daha ne gereksiz oyunlar yapacaksınız? Siz dua edin o kar küresinin içindeki meleğe, yoksa dönüp de bakmazdım standınıza.



Tavşancık, tilkicik, pandacık... Ama bunların ortasında mazoşist, şeytan ablanın ne işi var! Nasıl çocuk oyunu tanıtıyorsunuz! Taş olursunuz valla, bak abla giymiş kostümü taş olmuş!



Ömrü gamepad'le geçen adam sanıyor ki Tony Hawk biliyor diye o boardun üstüne çıkıp da oynayabilecek. Arkadaki elemanın tavrına dikkat "yav biri de becersin be kardeşim, ana düştü bu salak da. Yok istifa edip parka gidiyom ben."



Aman efendim kimler gelmiş? Şahane iskenderim var abi, buyrun cam kenarı masamıza alalım, aile salonumuz da var, mekân klimalı, adana attırayım ocağa hemen, ayranımız yayıktır...



Diyoruz Aion'un karakterleri hepsinden güzel diye. Buyrun var mı WoW'da Warhammer'da böyle güzellik?



-Kim tişört ister! -Açuuzzzz! -Ve işte MGS anahtarlıkları! -Allah rızası için ekmek! -Oyun veriyim mi? -Bi tas pirinç n'oluuur!



Ne demek ulan sıra beklicen!!! Basınım ben, ofisim var benim, burrrhhaajaaa!



Üç Messi, üç Torres'e ne demiş? Abi arkada deli gibi tişört dağıtıyorlar, biz dikiliyoruz böyle mal gibi. Fuarın kahrını biz çektik, bir anahtarlık vermediler be!

Meryem kilitlemiş aşkını aylar önce buraya. Hâlâ seviyorlar mı birbirlerini acaba?

Köşesinden giriyoruz Köln Messe'nin bahçesine. Ama kapı falan yok. Uzaklarda bir tabela Gamescom yazıyor işte. Tabelaya ulaşıyoruz başka bir tabela, o da Gamescom diyor, alt geçitlerden geçiyoruz, tren sesleri geliyor tepemizden. İşte nihayet Batı kapısı. Lanet olsun basın girişi bu kapıda değil ki! Tam iki kilometre sonra, iki saatlik uçuş uykusundan alınmış ne kadar enerji varsa harcamış şekilde Doğu kapısına ulaşıyoruz.

Merhaba biz basın, hem de kapı gibi basın. Verin yaka kartımızı işimiz uzun. Basın odası nerede, alet edevatı dolaplara tıkmalı. Kuzey kapısı mı? Kaç kapınız var sizin kuzum, kaç kilometre çeker o kapı, tren kalkar mı buradan oraya?

Köln Messe, saat: artık öğlene gelmiş
Activision'daki ikinci toplantımdan çıktım. Güzel oyunmuş Singularity ama Activision'a kılım. Azıcık grafik, fizik motorunu falan bırakın da misafirperverlik motoru geliştirin. Telsizi alıyorum elime "Pıh pıh.. Kaan Kaan." Kaan'dan ses yok, o sırada EA standının barına oturmuş, meyve suyunu yudumlayıp George ile sohbet ediyor. Su vermediler

4 - 10
Bulvar, Pizza
Aile salonumuz vardır

Yalan bu tabelaların alayı Tuğbek. Gösterdiği tarafa gidip başka bir tabela buluyoruz paso, koptu ayaklarım

Fable 3

Gamescom 2009'un bomba haberlerinden biri de 19 Ağustos'ta bizzat Peter Molyneux tarafından duyurulan Fable 3'tü. Hemen önünde ardında neler varmış diye merak edip kurcaladık tabii ki. Hikâye Fable 2'nin 50 yıl sonrasında geçecek ve "Bowerstone Kahramanı"nın kızının ya da pek tabii ki oğlunun öyküsünü anlatacak. Molyneux'ye göre Fable 3 de serinin önceki oyunlarına yakın bir yapıda olacak ama karşılaştığımız engellere kafa tutabilmek için daha fazla seçeneğimiz olacak. Mesela, Albion'daki çeşitli gruplarla ittifak yapabilecek, çeşitli sözler vererek onların desteğini alabileceğiz. Elbette ki verilen her sözün yerine getirilmesi gereken zamanlar olacak. Ha, bir de artık tanıştığımız insanlara sadece uzaktan bakmak zorunda kalmayacağız. Onlara dokunabilecek, el sıkışabilecek, sarılacak ve öpeceğiz. Belli ki Molyneux daha 'içten' bir sosyal çevre istiyor.



Fuarın açılışını yapan Peter Molyneux Fable 3'ü de müjdeledi.



Age of Conan: Rise of the Godslayer

Oyuncularının büyük kısmı içerik yok diye Age of Conan'ı terk ettiğinden beri Funcom bu ek görev paketi üzerinde çalışıyordu, nihayet Gamescom'da duyurdular. Khitai topraklarında geçen paket hem yüksek, hem de düşük seviye karakterler için yeni haritalar sunuyor ve artık doğu kavmi Khitanlılar da oynanabiliyor. Rise of the Godslayer belki de oyunun geleceğini belirleyeceği için güzel kocaman bir stand yapmış Funcom. Yetmemiş, fuara gelen herkese balondan Conan kılıcı dağıtıyorlar. Kalabalık muazzam ama kılıcı kapan kaçıyor, oyunu deneyen yok. İşin fenası, yan taraftaki Aion standında yer yerinden oynuyor.

Ama açıkça görülüyor ki çabalıyor Funcom. Kaybettikleri tüm oyuncuları geri çağırıyorlar RotG ile ama ya çok geçse? Paketin ne zaman çıkacağı bilinmiyor ama uzak olmasa gerek. Zira Funcom'un da mecali kalmadı.




Standa kasacağınıza zamanında quest yazsaydınız ya... Ah ah...

Modern Warfare 2

WE'RE GOIN DEEP, AND WE'RE GOING HARD

Kapalı kapıların ardına geçip MW2'nin karşısına oturunca insan ilk ne arar? Elbette Infinity Ward'dan birilerini. Yok, teşrif etmemiş kendileri, onun yerine MW2'nin yeni modunu yollamışlar. Bu yeni modun ismi Spec-Ops. Hani CoD4'ün sonunda Mile High Club isminde süper saf aksiyon bir bölüm vardı ya? İşte MW2'de bundan yirmi küsur tane var. Bakmışlar MHC çok tuttu, bunun gibi bir sürü yapıp ayrı moda çevirmişler.

Fuarda Breach & Clear isminde bir bölüm gösterdiler, kendileri oynayıp bize elletmediler. Bölümün girişinde ekipmanınızı seçebildiğiniz bir bekleme alanı var. Hazır olunca duvardaki bombayı patlatıyor ve aksiyon mekânına dalıyorsunuz. İçerisi The Rock filminde feci çatışma yaşanan duş sahnesini andırıyor. Mekân Rus askerleriyle dolu ve tek başınıza hepsini temizlemek için 90 saniyeniz var.

Aksiyon öyle sıkı ki, ekranda olup biteni, düşmanları takip etmekte zorlanıyorum. Kesinlikle Mile High Club'dan zor. Düşmanlarda lazer hedef var, bir de aşağıda yerlerini gösteren mini-map. Bu ikisi olmasa kim nerede, ne tarafa sırtımızı vermeli, kestirmek zor. Arada kalkanlı düşmanlar geliyor ki onları mermiyle indiremiyorsunuz. Ya el bombası sallayacaksınız ya da tekme.

Spec-Ops'u iki kişi birlikte oynayabiliyorsunuz. Ben MHC'i zaten çok sevmiştim, onun gibi yirmi küsur bölüm kulağa o kadar hoş geliyor ki. Multi'den çok oynarım bunu valla. Ama kafada çok soru var, sekizini üst üste sıralıyorum, hepsine verilen cevap aynı: Bu soruyu Infinty Ward'a sormak lazım. Eh kardeşim getireydiniz adamları o zaman.



Diablo III, SC2, MW2 fuarın en uzun kuyruklu üç oyunuydu. Activison'ın keyfi yerinde olsa gerek.



Sabahın ilk saatleriyle birlikte MW2 standına yığıldı hayranları. Gün içinde sıra öylesine uzuyordu ki, oyunu canlı görebilmek için saatlerce beklemek gerekiyordu.

be Activison'da bize, hoş geldiniz diyen olmadı. Aha da büyük harflerle yazıyorum EA, ACTIVISION'DAN ÜÇ GÖMLEK BÜYÜK FİRMA, aksini de söylemesin kimse bana. Kusura bakmayın yorgunum meymenetmetrem yavaş çalışıyor. O da ne, tavandan asılı bir tabela, Bier Garten! Cennet bahçesi gibi geliyor kulağıma Bira Bahçesi. Hızlı adımlarla yürüyorum tabelanın işaret ettiği istikamete, kocaman bir hangar kapısı, arada tek kişinin zor geçeceği dar bir aralık, fuara ışık yağıyor oradan. Işığa doğru yürüyorum, yaklaştıkça daha çok parlıyor, eşikten kör gözlerle geçiyorum kolumu yüzüme siper ederek. Ve işte o an yüzleşiyorum acı gerçekle, Bira Bahçesi dedikleri aslen Cehennemin ta kendisi. Köln yanıyor cayır cayır, kuru kuru. Sıcak derimi acıtıyor, ensemden ter aktığını hissediyorum. Arkamı döndüğüm gibi eşikten geri giriyorum, klima diyarlarının serin salonlarına. "Pıh pıh.. Kaan Kaan." Boğazına dursun meyve suları Kaan cevap ver. Tabanlarım sızlıyor, sekiz saat daha o köselenin içindesiniz hiç sızlanmayın, ben bir Ubisoft'a bakayım. Dan ordaysa bir meyve suyu ısmarlar. Aha da bakın koca koca harflerle yazıyorum UBISOFT, ACTIVISION'DAN ÜÇ GÖMLEK BÜYÜK FİRMA.

Dom yakınlarında otel, saat: akşam artık

Ayaklarımız ikişer numara büyümüş, kucağımızda birer bilgisayar, harıl harıl video işleyip atıyoruz İstanbul'a. Bağırıyorum Skype'dan Berkant'a, "olum bak yarın basın odasından bakıcam, videoları girmemişseniz canınıza okurum!" Ama çektiklerimizden de mutlu değilim ki. İçimde bir sıkıntı. Kaan kalk gidiyoruz. "Nereye abi, patladı ayaklarım dur iki dakika dinlensinler." "Hayır, Köln yatma yeri değil. Yürü daha günün yorumunu yapmadık", "ne yorumu!!!"



Dom'un önü, saat: 00.00

Bütün günün sıcağına inat yağmur yağıyor şimdi de. Kaan yağmurun ortasında dikiliyor, ben saçağın altında. "Olmadı mı daha ya, ıslanıyoruz burada." Dur ya bulamadım istediğim ışığı, şu sokak lambasının altına doğru yaklaş, azıcık sağa, iki adım geri. Hah

Guild Wars 2

Uzun bir günün sonu, fuar kapanalı iki saat olmuş ama işini gerçekten sevenler hâlâ içerde. Oyungezer ve Guild Wars 2'nin yapımcılarından bahsediyorum. Hem de üçü birden. İçlerinden en sevimli olanı, oyunun yapıması Jeff Grubb, masalsı sesi ve oyuna olan aşkıyla hikâyeyi anlatmaya başlıyor:

"İlk oyundan 250 yıl sonrası. Ejderhalar uyanmışlar. Bunlar kadim ejderhalar, inanılmaz güçlere sahip devasa yaratıklar. Doğal felaketler, kasırgalar, tsunamiler gibi, düşünmeksizin karşılaştığı her şeyi yok eden, her şeyi harcayan yaratıklar. Mesela videoda gördüğünüz Orr'ların ejderhası, sular altından bütün bir kıtayı yeryüzüne çıkaracak ve eski sakinlerini beyinsiz zombiler olarak komutasına alacak kadar güçlü. Guild Wars'da gördüğünüz ejderhalar sadece gölgelerdi, ejderhaların gerçek gücünün yankıları. Ejderhalar tanrılardan bile güçlü ve bütün dünya için bir tehditler. Onlarla baş edebilmek için beş büyük ırk bir araya gelmek zorunda.

Son iki yüz elli yılın iyi davranmadığı **İnsanlar**. Topraklarından sürülmüş, güçlü ülkelerini kaybetmişler. Artık Tyria'ya hükmetmekten uzak, kendi varoluşları için savaşıyorlar. **Charr**, eskiden şamanlar tarafından yönetilen bir ırk. Ancak ayaklanıp şamanları sürüyorlar ve kendi savaşçı doğalarına geri dönüyorlar. Kurnaz, organize ve tehlikeliler. Kuzey adalarından yarı dev **Norn**'lar, buz ejderhası Jormag'ın uyanıp ülkelerini paramparça etmesiyle güneye doğru sürülüyorlar. **Asura**'lar bileklerindeki güç aletleri ve golemleriyle büyülü teknolojilerin ırkı. Büyüyü tüm ırklardan daha derinden anlıyorlar, akıllı ve uysal yaratıklar. Ama içlerinde kafayı hepten yemiş tehlikeli bilim adamları da var. Ve son olarak Tyria'nın son 25 senesinde ortaya çıkan **Sylvari**'ler var. Onurlu ve mistik bitkiler aslında. Ortak rüyalara sahipler ve dünyaya ejderhaları durdurmak için geldiklerine inanıyorlar. Her ırkın kendi tarihi, tavrı, güçlü ve zayıf yanları var."

Yayınlanan ilk videoda gördüğümüz grafikler hikâye kadar büyülü geliyor bize. Dünyanın nasıl değiştiğini soruyorum. Oyunun sanat yönetmeni Daniel Dociu anlatıyor:

"Aslında biz bunu doğal gelişim olarak görüyoruz. Kullandığımız teknolojiler gibi biz sanatçılar da geliştik, daha fazlasına cesaret eder olduk. Dünya gerçekten çok gelişti ama yine de ilk oyunun estetiği ve geleneklerine dayanan, devamlılığını bozmayan sanatsal değerleri amaçlıyoruz."

Zaten uzun süredir kendilerine ait grafik motorunu geliştirmekle uğraşıyorlarmış. Guild Wars'un marka yöneticisi Christopher Lye, geldikleri noktayla gurur duyuyor:"Ben konsept çizimlere bayılırım, hep toplamışımdır. Birkaç kere sanat departmanına gidip ekranda şahane çizimler görünce, "vay, ne kadar güzel bir konsept çizimi!" dedim. O anda kamera hareket etmeye başladı ve aslında gördüğümün oyun içi olduğunu anladım. Bu gerçekten çok güzel."

Peki oyunun mekaniklerinde nasıl bir değişim var? "İlk Guild Wars daha çok instance'lardan oluşuyordu. GW2'deyse oyuncularla karşılaşabileceğiniz büyük alanlar var artık. Diğer yandan "dinamik olay" dediğimiz yeni bir sistemimiz var. Dolanırken hep aynı şeylerle karşılaşmayacaksınız. Bir yoldan geçerken bir kervan göreceksiniz, dönüşte bir bakacaksınız aynı yerde Centaur işgali yaşanıyor. Dinamik ve hep taze kalan bir dünya.
Bir de ilk oyundaki PvE ve PvP'ye ek olarak kalabalık, gündelik PvP'ler de olacak. Bunu Mist adını verdiğimiz bir alanda yapıyoruz ve savaş realm'ler arası gerçekleşiyor. Yani iki farklı realm'in oyuncuları savaşmak için Mist'de bir araya geliyorlar. Üstelik Mist düz PvP'nin ötesinde derin bir oynanışa sahip olacak. Mesela sadece beşinci seviye olsanız bile orda size düşen bir görev bulabileceksiniz."

Artık hava kararmaya başlıyor ve çantalarımızı sırtımıza vurup hep birlikte yola düşüyoruz. Guild Wars 2'ye hayranız, hatta bize Aion'u bıraktıracak diye kızgınız. Fuarın kapısından çıkarken hâlâ güzel üçlüyle sohbet ediyoruz.





İşte dünyanın en tatlı üç yapımcısı. Fuar bitmiş hâlâ zevkle, heyecanla, masalsı ses tonlarıyla anlatıyorlar oyunu. İnsan evladını sevmez, sizin Guild Wars'u sevdiğiniz kadar.







Uncharted 2 oynamaktı tek dileğim. Girdiğimiz hale bak. Kardeşim biz bu külüstür arabalardan kurtulmak için yıkmadık mı Berlin Duvarı'nı? Kepazelik değil mi şimdi bu?

böyle güzel Dom'u da alıyorum. Kayıttayız! Evet, Kaan Gamescom'daki ilk günümüz için neler diyeceksin. "Sen niye saçak altındasın?", kamera ıslanmasın diye, evet tekrar kayıııttt!

Bir sonraki gün Messe, saat: öğlene yaklaşmışız
Siteye koydukları gün sonu yorumuna bakıyorum. Çok komik olmuş, bir sürü yazı falan eklemişler. Dur diyorum çağırayım Kaan da baksın. "Pıh pıh…" ulan doğru yere mi basıyorum, dur şu tuş muydu yoksa? Unutmuşum E3'e gitmeyeli. "Pıh Pıh… Kaan Kaan duyuyor musun?" Yok cevap vermiyor, Rage gösteriminde olması lazım bu saatte. Bir sonraki toplantıma yarım saat var.

Fuar çıkışı, saat: aynı günün akşamı
Daha doğrusu fuar çıkamayışı. Basın odasından çıkış kapısı o kadar uzak ki orta yerdeki banklara çökmüşüz. Yeni bir gün sonu yorumu peydahlıyoruz. İyice ısınmışız Köln'e Messe'ye, sohbet bir türlü son bulmuyor. Geleli beri ilk defa keyfimiz yerinde. Guild Wars 2 yapımcılarıyla öyle güzel bir sohbet etmişiz ki oyun fuarında olduğumuzu hatırlamışız. Zaten fuarı gördüğümüz yok ki, toplantıdan toplantıya koş, kapalı kapılar ardına soksunlar boyuna oyun göstericez diye

1 - 6, 9 - 11
Congress-Yalan olur
Ausgang Ost -
Isırgan Ot



- Doğru söyle adamım, bu SMART dediğiniz nane düzgün çalışıyor mu yoksa pazarlama zırvası mı?
- Beni bu sokak ağızlarıyla korkutacağını sanıyorsan çok beklersin!



Bethesda'nın Brink için hazırladığı stand inanılmaz güzellikteydi. Paslı konteynırları yapboz gibi birleştirmişler, içeri girinceye tertemiz beyazlıktaki Ark şehri karşılıyor sizi. Kesinlikle Gamescom'un en iyisi.

Brink

Bethesda ile Enemy Territory'yi geliştiren Splash Damage'ın ortak çalışması mı? İlginç bir birliktelik diye düşünerek heyecanla girdik Brink'e ve bizi Splash Damage'ın CEO'su Paul Wedgewood karşılıyor. Şahane, oyunu ilk ağızdan dinleyebileceğiz. Paul heyecanla olayların geliştiği Ark şehrini anlatmaya başlıyor. Denizin ortasında ulvi bir kule gibi yükselen Ark çevreci, kendine yeten, ütopik bir şehir. Ama okyanusların yükselmeye başlamasıyla dünyayla irtibatını kaybetmiş. Şehre göçmenlerin akın etmesiyle önce enerji, ardından da yaşam alanı sıkıntısı baş göstermiş.

25 sene boyunda şehirde kısılıp kalan Ark sakinleri ve on binlerce mülteci anakaraların sular altında kaldığını düşünüyorlar ve derin bir sosyal huzursuzluk içindeler. Kullanılmayan limanlar ve havaalanları varoşlara dönüşüyor. Artık Ark iç savaşın eşiğinde (Brink de "eşik" demek). Sonunda isyancı göçebe grupları ve Ark güvenlik güçleri arasında çatışmalar çıkıyor ve biz her iki tarafı da oynayabiliyoruz.

Paul karakterini yaratırken tasarımların şahsına münhasır olduğunu görüyoruz. Koca kafalar, uzun kollar, bir parça çizgi film karakteri gibi ama ile kıyaslayacaksak *Team Fortress*'a göre daha gerçekçi. Karakterlerin kostüm varyasyonlarının haddi hesabı yok. Oyun yüklemeye ekranında Ark'ın eski ihtişamına hayranlıkla bakıyoruz ama ayak basınca aynı manzaranın kaosa bulanmış yüzünü görünce şaşırıyoruz. Paul haritada turlayıp SMART sisteminden bahsediyor. *Mirror's Edge* gibi takılabil-



diğimiz ama bunu yaparken zorlanmadığımız yeni bir sistem bu.

Brink'in ilginç yanı bu güzel hikâyeyi, iki tane tek kişilik senaryoyu ve RYO öğelerini, *Enemy Territory*'nin takım FPS'si mantığıyla birleştirmesi. Siz bir bölümü oynarken *QW:ET* gibi sınıfınızı seçiyorsunuz ve o bölümde ne görevleriniz olduğunu sınıfınız belirliyor. Bölümün ortasında sınıf değiştirmek mümkün ve bu görevlerinizi de değiştiriyor. Görevlerle tecrübe puanı kazanarak karakteri geliştiriyoruz.

Tuğbek: Daha önceki oyunlarınız hep çok oyunculuydu, Brink'in çıkış ve odak noktası nedir?
Paul Wedgewood: Multiplayer'da olduğu kadar tek kişilik oyunlarda da oldukça deneyimli bir ekibimiz var artık. Brink'te amacımız tüm birikimimizi kullanacağımız, tek kişilik oyun deneyimiyle çoklu oyunların takım ruhunu bir araya getirebilecek bir oyun yapmaktı.

T: Farklı sınıflar, oyun modları, bunları bir araya nasıl getirebiliyorsunuz?
P: Oyunda seçtiğiniz sınıfa göre farklı görevleri anında alabiliyorsunuz. Görev sistemi açık uçlu ve dinamik. Arkadaşlarınızla oyuna katılıp co-op ilerleyebiliyorsunuz ya da multiplayer bir ortamda hikâyenin diğer bölümünü başka oyuncularla oynuyor ve oyunda moddan moda geçerek ilerleyebiliyorsunuz.

T: Son sorum SMART teknolojisiyle ilgili. Multiplayer oynarken kullanabilecek miyiz?
P: SMART sadece tek bir tuşa basarak dünyada özgürce dolaşmanızı sağlayan bir sistem. Örneğin üzerinizde bir silah var ve metal detektöründen geçmeniz gerekiyor, detektörün üstünden atlamanız için gereken tek şey SMART tuşuna basılı hareket ederken yukarı bakmanız. Oyun ne yapmak istediğinizi algılayıp ona göre hareket ediyor. Böylece hem çok hızlı hem de özgürce istediğiniz aksiyonları gerçekleştirebiliyorsunuz. Elbette multiplayer da aynı şekilde çalışıyor.

T: Sayfa bitti, teşekkür ederim.
P: Bir forma daha ekleyin dergiye.





-Anne çişim geldi... -Sus vururum ağzına, yeni yaptın daha
-Anne nefret ediyom senden -Hii o nasıl laf kız, geliyo bak şamar.
-Anne okuldan arkadaşım T9650 ile tanış. -Ah aman yavrum, cicim.

daralmışız. Ama sonraki iki gün serbestiz, fuarın kendisine, sıradan oyuncuların arasına karışacağız.

Köln Messe, saat: üçüncü gün artık
Kalabalığın arasında Kaan'ı arıyorum. Yanımdan Squall ve Solid Snake geçiyor sohbet ederek. Bir şövalyenin mızrağına takılıp sendeliyorum, az kalsın Pikachu'nun üzerine düşecektim. Uzaktaki asıl büyük kalabalığa bakıyorum. Neyse ki Kaan benim gibi bodur değil, elinde kamerasıyla yakalıyorum bir an için. Yanına gidiyorum, sayıyor, "üç yüz on, üç yüz on bir…" Ne sayıyorsun Kaan? "Cosplay yarışmasına katılanları." Çevreme bir bakıyorum akla gelen her türlü oyun ve anime karakteri çevremde. Bu kadar kostüm nasıl bir araya gelmiş yahu. Kaan kolumdan çekiştiriyor, "gel sana Patapon adamı göstereyim, bir de Warcraft Orc'u abla var çok başarılı *(Korkunç -KA)*".

Köln Messe, saat: sonraki saatler
Aklımıza adım adım fuarı gezip video çekmek gelmiş. Ben geziyorum Kaan çekiyor, Kaan geziyor ben çekiyorum. Artık günün sonuna yaklaşıyoruz ve üst üste üçüncü salonun çekimindeyiz. İçeride öyle bir gürültü var ki mikrofona sesimi duyurmak için durmadan ba-



Borderlands

Gearbox Software'in başkanı Randy Pitchford kendini tanıtırken Sinan geliyor aklıma. Amma göstermişti şu oyunun videolarını bana. İçimi baymıştı resmen. Randy tanışma faslını tamamlarken Borderlands ekibinden dört yapımcı daha giriyor odaya. Tam da sevinmiştim sağ tarafımızdaki aletler boş, deli gibi oynarız Randy anlatırken diye. Sonradan hep birlikte de oynadık nitekim ama öncesi hayal kırıklığı.

Oturup hep beraber başlıyorlar oynamaya. İlk dikkatimi çeken Rage'le olan benzerliği oluyor oyunun. Wasteland, silahlar ve araçlar. Ufak birkaç fark var elbette. Borderlands'in grafikleri çok hafif karikatür havasında. Ayrıca öldürdüğünüz herkesten deli gibi malzeme düşüyor, sürüş dinamikleri gayet iyi görünüyor, dört kişi ortaklaşa oynanabiliyor. Ve çok daha fazlası… Kendi tasarladıkları ve isimlendirdikleri araçlara atlıyor ekip. İkisi silahlarda, ikisi direksiyonda. Makineli tüfeklerle birbirlerini bol bol taciz ediyorlar yolda. Sonunda düşmanlarla çevrili bir ortama geliyorlar. Öylesine dinamik, öylesine hızlı bir aksiyon var ki ortamda, takip etmekte zorlanıyoruz. Araçların üzerindeki çatışmalar son derece eğlenceli. Özellikle Rage karşısında güçlü duracak bir fikri mülk karşımızdaki. Adamlarımız araçtan inmeden Wasteland sakinlerini kevgire çevirip birbirleriyle düelloya tutuşuyorlar. Taraflardan biri roket atar çıkarınca düello kısa sürüyor.

Tek kişilik, co-op, RYO, DVO, tüm türlerin tadını damağımıza çalıyor Borderlands. Kullanılan silahlar o kadar çeşitli ki. Randy içerik yaratma sisteminden bahsediyor ve "şu anda tahminen bir milyon farklı silah var" diyor. "Yuh" diyoruz biz de birkaç farklı dilde ve hep bir ağızdan.

Bu sırada Flamingo adlı pembe cipten bir ses yükseliyor. Randy "seviye atladım" diye heyecanla müjdeyi veriyor. Oyundaki RYO öğelerini de böylece görüyoruz. Bu sırada bir diğeri oyundan çıkıyor ve tüm dünya oyuncu sayısına göre değiştiriyor kendini. Sıradan düşman sayısı biraz azalıyor mesela. Düşürdükleri loot da değişiyor haliyle, bu yüzden hep kalabalık gruplar halinde oynamak istiyoruz. Hop geri giriyor abi oyuna ve bu sefer karakterinin üstüyle başıyla oynamaya başlıyor. Varyasyonların haddi hesabı yok. Devasa aksiyon dolu bir dünya daha bizi bekliyor, sıkı durun.



Bir CEO ve yapımcıları daha ne kadar şey olabilir? Ne olabilir? Şey olabilir... Daha hırpani gelseydiniz, biz bizeydik burada yapımcılar, dünya basını filan...





ğırmak zorunda kalıyorum. Salonun sonuna geliyoruz ama nefes de ses de bitiyor artık. Altıncı salonu da yarın çekeriz. Otele dönelim bir an önce de şu videoları yollayalım. Bu videoları eylül sayısına yetiştirebilsek ne güzel olurdu. Ekime artık...

Köln Messe, saat: dördüncü gün

Keyifler iyice yerinde artık. Gide gele evimiz gibi olmuş Köln Messe. Altıncı salonun çekimindeyiz. Ey basın kartı sen nelere kadirsin. Diablo III kapısında zorluyorlar biraz ama sıradaki yüzlerce kişinin beddualarıı arasında giriyoruz içeri beklemeden. Oradan çıkıp Brink'e dalıyoruz. Pazar olmuş, oyunun geliştiricisi hâlâ burada oyununu anlatıyor. Geriye kalan tek yapımcı o, helal olsun. Sonunda Rockband Beatles standına yanaşıyoruz. Sahneye çıkıp oyunu oynamak için uzun bir kuyruk var. Yaka kartımın içinden VIP Pass yazan kartı çıkarıp veriyorum kapıdaki delikanlıya. "Buyrun efendim, hangi şarkıyı çalmak istersiniz?" Sıradakiler "evil eyes" atıyor bize. Evet, evet kötüyüz biz. Çıkıyorum sahneye ama Rockband sevmem ki ben. Kalabalık da izliyor, kamera da çalışıyor. Var gücüm çalıyorum yanmamak için. Başta iyi gidiyorum ama spotlar falan dikkatim dağılıyor iyice. Ben tam yanacakken şarkı bitiyor. Derin bir nefes, inşallah skor tablosunu çekmemiştir Kaan.

Sabiha Gökçen, saat: gittiğimizin aynısı

Yorgun savaşçılar eve dönüyor. Gezilmiş, görülmüş, konuşulmuş, hepsi de anlatılmayı bekleyen tonla şey terkimizde. Haliyle koşuşturmuşluk ve yorgunluğu da getiriyoruz. Kahretsin en heyecanlı yerinde sayfa bitti yine. Durun gerisini köşemde yazayım.



Dofus'un standı o kadar güzeldi ki, gidip gelip önünden geçtik. Ayaklarımız bizi güzel standa sürükledi.

James Cameron's Avatar: The Game

Filmi ilk duyduğumda "Aang'in filmini çekiyormuş James Cameron" demenin utancıyla yanaştım oyuna. Sonra o utançla ilgilenmemişim filmle, yabancı geliyor. Oyunun sanat yönetmeni Brent George bu halimi fark edip yanaştı yanıma.

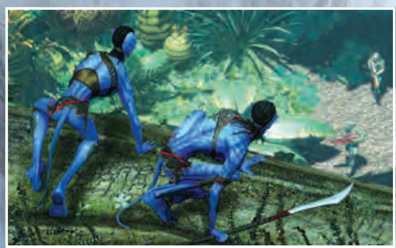
Brent: Selam, ilk defa mı oynuyorsun oyunu?
Tuğbek: Evet.
B: Gel 3D'sini oynayalım o zaman.
(Geçtik yan taraftaki Xbox'a taktık 3D gözlüklerimizi, bir anda oyunun muhteşem balta girmemiş ormanları canlanıverdi. Bir yandan oynayıp bir yandan da soruyorum.)
T: Vay, böyle harika görünüyormuş oyun.
B: Evet ilk gerçek 3D oyun olacak Avatar.
T: Daha önce de 3D TV'de oyun oynamıştım ama bu kadar güzel değildi.
B: Çünkü ilk günden oyun gerçek 3D olarak tasarlandı.
T: Bu sıradan bir 360 mı?
B: Evet, televizyonun gerçek 3D desteklesin yeter.
T: Harika valla, 360'ın bunu yapabileceğini bilmiyordum. Oyunun hikâyesi filmle aynı mı?
B: Hayır oyun için Cameron tarafından onaylanmış farklı bir hikâye yazdık. Filme paralel ilerliyor zaman zaman kesişiyor da ama filmle ilgili spoiler içermiyor.
(Burda uzun uzun filmin hikâyesini dinledim)
T: Ne zamandır çalışıyorsunuz üzerinde?
B: Yaklaşık üç senedir, filmin tasarımının başında biz de yola koyulduk.
T: O zaman aceleye getirilmiş sıradan film oyunlarından olmayacak?
B: Kesinlikle hayır.
T: Peki hem Marine hem de Na'vi olarak oynayabilecek miyiz?
B: Evet, bir Avatar'ı oynadığımız için senaryo boyunca her ikisi arasında geçiş de yapabiliyoruz. Ama bir noktada son tercihimizi yapıyoruz ve sonuna kadar Marine veya Avatar olarak devam ediyoruz.
T: Ayrı senaryolar değil yani.
B: Aslında Marine veya Avatar olarak başlayabiliyoruz. Senaryo zaten yaptıklarımıza göre çok değişebiliyor.
(Tam bu sırada Hideo Kojima geldi Avatar oynamaya. Bir an birlikte oynar mıyız diye heyecan yaptım ama Ubisoft onu VIP odasına çekiverdi. Tühh…)
T: Oyun şimdilik düz bir aksiyon gibi görünüyor.
B: Oyun aksiyon ağırlıklı ama her haritada farklı görevlerimiz var.
T: Peki Marine ve Na'vi olarak oynamanın farkları neler?
B: Marine'ler teknolojiye ve kullanabildiğimiz bir sürü araca sahip. Na'vi ilkel silahlar kullanıyor ama onların da özel güçleri var. Ayrıca oyunda bir yandan vahşi yaşamla da mücadele ediyorsunuz ve vahşi yaşam Na'vi'lere karşı daha az saldırgan.



Brent George... Tophaneli tipi var adamda, ürktüm ben. Neyse ki Tuğbek'le görüştü.







Brütal Legend

Thiiis… iiiis… the Brüüütal Legeeend!!!

Kaan kamerayı çalıştırmış omuz üzerinden yayında, bende ilk defa Brütal Legend oynamanın heyecanı. E3 videolarında çalan şarkı neydi ya? Hatırlamıyorum, olsun ben Painkiller boğurdanıp kafa sallamaya başlayayım, havaya girelim. Yükleme bitiyor, ekran açılıyor ve ilk fark ettiğim şey ağır ağır yükselen Power Chord'lar, anaa Children of the Grave. Gaz bir oyun için daha epik bir giriş olabilir mi? Dandıdırı! Dandıdırı! Dandıdırı! Dan! Dan!

Düz, direkt, kesintisiz aksiyon ve eğlence, Brütal Legend bu. Ben kimim, ne oldu, ne işim var burada, bunlar kim, ne oluyor? Kimin umurunda! Ortalıkta ayin yapan birileri var, bir de balta. O zaman neden kafa kırmıyorum? Alın bakalım size ÇATTAÇOTANARAAAK! Hey dostum o gitara elleşme sakın! Baltayla kafa kır, gitarla kızart. Daha oynamaya başlayalı otuz saniye oldu ama yıllardır oynar gibiyim. Evimde hissediyorum kendimi.

Burütal Legend'ı çok fazla Jack Black'le gazladılar. Ama olmasa da olurmuş, karakterin tipi, mimikleri falan, var bir şeyler ama asıl bu oyunun her yanından dalga dalga Heavy Metal ve Tim Schafer akıyor. Diğer Schafer oyunlarından farklı olarak diyalog ve olayları uzatmamışlar hiç. İki tane akıllı espri, tam gaz aksiyona devam. Ama güzeli, bu espriler Jack Black esprisi değil, Tim Schafer esprisi. Aradaki farkı bilen bilir, pis pis de sırıtıyordur. Oh yeah!

Oyunun 10-15 dakikasını oynadım sadece. Ama devamı da böyleyse bin kere oynarım ben bu oyunu. En bombası müzik ama. Oyun metal temalı, öyleyse hadi geri planda Sabbath çalsın dememişler. Oyunu almışlar, yedirmişler o müziğe. Annemin aldığı yeni kot ceketi şekil olsun diye çamaşır suyuna basmıştım. İki saat sonra bir çıkardım, renk menk kalmamış, pür-i pak, düğmeler paslanmış oralardan kıpkırmızı akıyor beyaz üzerine. Brütal Legend da aynen öyle işte.







PES 2010

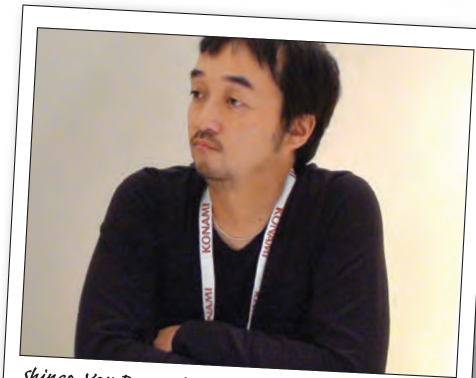


Sizi futbol delileri sizi, nasıl çılgın gibi bekliyorsunuz di mi PES 2010'u? İçiniz rahat olsun, Gamescom'da gittik bulduk yapımcı Shingo 'Seabass' Takatsuka'yı, bir güzel sıkıştırdık.

Kaan: Geçen sene en koyu fanları dahi PES'ten memnun kalmadı. PES 2010 için siz ne hissediyorsunuz, istediğiniz PES oldu mu?
Seabass: Bu kesinlikle yapabildiğimizin en iyisi ya da yapmak istediğimiz oyun değil. Hatta yarı yola ancak vardık. PES 2010'a başlarken tarzımızı tamamen değiştirdik. Önceki yıllarda belli yönlerini geliştirmeye odaklanıyor, mesela bir futbolcunun nasıl hareket ettiğiyle ilgileniyorduk. Yeni oyuna başlarken sahanın tamamına bakmaya başladık. Bu yüzden pek çok şeyi baştan yapmamız gerekti. Amaç gerçekçiliği artırırken bunu hem skor tablosuna hem de oyunun diğer öğelerine yansıtabilmekti. 15 yıldır oyunun en büyük eksiği alan savunmasını adapte edemiyor oluşumuzdu. Bu yıl bunu başararak ileri doğru gerçekten büyük bir adım attık.

K: Oyuna bakış açınızı ve yapım tarzınızı neden değiştirdiniz?
S: Belli noktalarda değişiklikler ve geliştirmeler yaparken oyunun genel dengesini bozduğumuzu, daha doğrusu artık sağlayamaz hale geldiğimizi gördük. PES 2010 atak üstüne kurulu bir oyun oldu. Tek tek her şeyle uğraşmak yerine alan savunmasını düzgün adapte ederek dengeyi de kolaylıkla sağlamış olduk.
K: Oyundaki geliştirmeler hakkında ne söyleyeceksiniz?
S: Slider'ları soruyorsunuz sanırım. Oyuncuya takım üzerinde daha fazla kontrol vermek istedim. Her seferinde tek bir oyuncuyu kontrol ediyor olmaktan fazlasını verdiğine inanıyorum. Ayrıca eski sisteme göre parametreleri ayarlamak hem daha kolay hem de daha hızlı. Böylece her oyuncu ince ayarlarla uğraşabiliyor. Kart sistemiyse şahsi hareketlerin üzerine gidiyor. Tek bir futbolcu olarak değil her an tüm takım olarak hissedebiliyorsun.

K: PES çizgisini korumaya devam edecek mi? FIFA konsollarda gerçekçiliği yakalarken, PC'de çok daha kolay hazmedilir bir oyun sunarak ciddi başarı yakaladı.
S: Biz bu yoldan gitmeye devam edeceğiz elbette. Sonuçta PES'in ne olduğu ve neden olduğu belli. Geçen yılın hayal kırıklığından mümkün olduğunca çabuk uzaklaştırmaya çalışacağız oyuncuları.



Shingo, Van Damme'ın Kan Sporu'ndaki amca değil miydi yahu? Çok değişmiş!





FIFA 10

PES'in yeni silahlarına karşılık FIFA cephesinde de yeni bir şeyler oluyor. Öncelikle 09'da yaşanan birçok sorun ortadan kaldırılmış. Bug temizliklerini yamalarla halletseler de olurdu gerçi. Online becerilerinin daha ne kadar gelişebileceğini bir yıldır merak ettiğim FIFA, yeni bir online mod'la geliyor. Bir kulüp yaratıp dünyanın dört bir yanındaki oyuncuların canına okuyabileceğiz. Çok yaşa Create A Club. Kendini ekranda görmeyi seven oyuncular bir resimlerini EA Sports sayfasına yükleyip oyun içi karakterlerini yarattıktan sonra kendi karakterlerini oyunun tüm online ve offline modlarında kullanabilecekler. Oynanabilirlik açısından da bir iki değişiklik yapılırken bu kadar saat başında ter döktüğümüz oyuna bir de ödüllendirme sistemi eklenmiş. Saha içinde belli başarılara ulaştıkça ve kariyerimiz ilerledikçe ulaşacağımız "accomplishment"lar bize yeni hareketler, istatistikler, farklı gol sevinci animasyonları olarak geri dönecek. Yap bir orta EA, HOOOPPPP!



Koca fuara gelip minicik aletlerde oyun oynamıyorlar mı deli oluyorum. Ya da zaten deliydim. Ya da fuara gelince delirdim, ya da.... eeeeeh

Cosplay

Gamescom'un en güzel yanlarından biri oyun ve anime kıyafetine bürünmüş Cosplay'cilerin akınıydı. Her yerdeydiler ve poz vermeye bayılıyorlardı. Biz de üşenmedik en iyi 10 Cosplay'i seçtik.













Gamescom sırasında EA'in adını sıkça bağırdığı oyunlardan biriydi C&C4. Hatta Kane'i oynayan amcayı alıp getirdiler, bir güzel de gezdirdiler etrafta. Ama hiçbiri ilgimi çekmedi, benim derdim oyunu adam gibi görebilmek, ne oluyor ne bitiyor öğrenebilmekti. Hemen videolarla yetinmek zorunda olan ziyaretçileri geride bıraktım ve EA basın odasında soluğu aldım. Oyunun yapımcısı ve hikâye yazarı Samuel Bass'i yakalayınca hem oyunu oynattım, hem soru yağmuruna tuttum.

Kaan: En klişe sorumu sorayım hızla, oyunun sana göre en vurucu kısmı nedir?
Samuel: C&C4 serinin son oyunu. Yani GDI ve NOD arasındaki çatışmaya son noktayı koyuyoruz. Ayrıca dünyanın düzeni bir hayli değişmiş durumda. Bir enerji kaynağı olarak görülen Tiberium, insanlığın varoluşu karşısındaki en büyük engel haline gelmiş. Şehirleri yutmaya, hayatı ufak ufak bitirmeye başlamış. Eski düşmanların ortak düşmana karşı nasıl hareket edeceklerini görmek oldukça heyecan verici.
K: Hikâyeyi sen yazıyorsun, ne bu heyecan?
S: Siz bu kadar ilgilendikçe heyecanım artıyor :)
K: Bir önceki oyundan biz pek memnun kalmadık. Birimleri, oyunun genel görünümü… Pek ayakları yere basmıyordu.
S: Bunun biz de farkındayız. C&C4 ayakları daha yere basan bir oyun. Çizgi film tadında karakterler yok. Sadece C&C var. Senaryosu ve grafikleriyle sıkı fanları mutlu edeceğini biliyorum.
K: C&C'nin çizdiği GZS kurallarında bir esneme, değişiklik var mı?
S: C&C4 öncekilere göre çok hızlı bir oyun. Artık uzun uzun üsler inşa etmek yerine Crawler dediğimiz araçlar var. Her türlü yapıyı, eklentiyi Crawler üzerine kuruyoruz. Hareket halindeyken dahi birim üretebilen bu yapılar ayrıca gerekli upgrade'leri yaparsanız kendini gayet güzel savunabiliyor. Oyuncu artık savunma, saldırı ve destek şemalarından birini seçebiliyor. Becerileri, üretim hızları ve birimleri de buna göre belirleniyor. Ayrıca oyun sırasında bunlar arasında geçiş yapmak mümkün.

Samuel bu arada Crawler'ını haritaya atmosferden bırakıveriyor. Yerle temas ettiği anda Crawler'ı sabitliyor ve birim üretmeye başlıyor. 3 farklı birimden 3'er tane üretmesi 10 saniye kadar sürüyor. Ufak bir çatışmaya girip önce tüm birimlerini sonra da Crawler'ını kaybediyor. Crawler'ı indirebileceği nokta NOD birimleriyle kaynar durumda ekrana bakıyoruz.

K: Şimdi ne olacak Sam?
S: Özellikle online karşılaşmalarda sıkça yaşanan spawn camping sorunu için geliştirdiğimiz bir çözüm var. Öncelikle öldüğünüzde en baştan başlayıp üssü sıfırdan kurmanız gerekmiyor. Yapmanız gereken spawn olan Crawler'ınızı işte böyle düşmanın beynine indirmek.

Crawler atmosferden hızla girip yeryüzüyle öyle bir birleşiyor ki çevresindeki tüm birimleri paramparça ediyor. Böylece sıfırdan üs kurmak zorunda kalmayıp hemen aksiyona dalabiliyorsunuz. Ayrıca düşmana karşı bir strateji olarak Crawler'ı kullanabiliyorsunuz.

K: Online ortamda spawn olmayı nasıl açıklıyorsunuz peki?
S: Online karşılaşmalar görev tabanlı olduğundan oyuncular seri bir şekilde tekrar oyuna dâhil olabiliyorlar. Böylece karşılaşmaların adrenalin seviyesi de artmış oluyor. Bir süre üs kurup sonra iki tarafın birbirine girmesinden hem daha uzun soluklu hem de daha heyecanlı. Ayrıca haritalarda Crawler'ı indirebileceğiniz birçok yer var. Hareket halinde birliklerinizi büyütebiliyor olmanız çok ama çok heyecanlı. Rakibinizin sadece birkaç yüz metre yakınında olabilirsiniz ama ruhları duymayabilir.
K: Oyunun çıkış tarihi hakkında bir ufak tüyo?
S: I ıh.
K: Come oooon Saaaaam!
S: Valla olmaz.
K: Peki sen ne zaman çıkacağını biliyor musun?
S: Evet.
K: 2010 ilk yarısında oynayacağız oyunu yani?
S: Evet, oops.
K: StarCraft II hakkında söyleyeceklerin var mı?
S: Oyuncuların heyecanla beklediği en güçlü GZS oyunlarından biri. Sıkı bir karşılaşma olacağına eminim. Daha emin olduğumsa GZS severlerin her durumda iki oyunu da oynayacakları.
K: Bir de fotoğrafını alırsak çok süper olacak. Sonra cihazları bırakıp rahat rahat muhabbet edebiliriz.
S: Elbette:)
K: Tut babacım şu dergiyi, hah, süper.





Dünyayı yerle bir eden yazar bu işte. Şirin di mi?



Sıraları seyretmek çok keyifli. Hele ki oyunu görüp oynadıktan sonra tadı bir başka. "Şşşşt o meyve suyunu Tuğbek'e ver spolier istemiyorsan."

R.U.S.E.

Ben gerçekçi bir oyun olacağını sanıyordum R.U.S.E.'ün. Ama oyunun yapımcısı Mathieu Girard anlatmaya başlayınca anladım ki gerçekçi değil eğlenceli, farklı ve derin bir oyun yapmakmış amaçları. En büyük hedefleri, oynarken kendinizi bir general gibi hissetmeniz. Oyunun sıkı yanlarından biri haritanın tümünü tek seferde görecek kadar zoom out yapabilmeniz. Üstelik geçişler inanılmaz derecede akıcı. Böylece haritanın tümüne hakim olabiliyorsunuz ki oyunda bu çok önemli. Hani general olarak hissedeceğiz ya, bir de güzellik yapmışlar. Sonuna kadar uzaklaşırsanız harita bir kumanda odasındaki taktik masası gibi görünüyor. Ama yakınlaştınız mı canlanıyor birden. Çok şık.
Oyun çok hızlı, binaları lönk diye kuruveriyorsunuz, birimler çok hızlı üretilip hareket ediyor. Hayli aksiyon var oyunda anlayacağınız. Ayrıca haritayı bölgelere ayırmışlar ve bölgelere uygulayabildiğiniz özel güçleriniz var. Mesela bir bölgedeki binalarınızı görünmez yapabiliyorsunuz, birimlerin hızını iki katına çıkarabiliyorsunuz. Bütün olay klasik GZS'ye yeni stratejik öğeler eklemek.

Mesela oyun sırasında Mathieu sıkışınca iki tane bina inşa aracı üretti, sonra kendi üssüyle düşman üs arasında çevreden dolanan bir yol oluşturacak şekilde, bölge hattına görünmezlik ve ekstra hız güçlerini uyguladı. Böylece inşa birimlerini görünmeden ve hızla düşman üssünün dibine kadar sokup, oraya tank fabrikalarını dikti. Sonrası malum, fabrikadan çıkan tank düşman üssüne daldı. Böylece oyunun başından beri klasik GZS stratejilerini çok güzel uygulayan geliştirme ekibi arkadaşının üssünü yerle bir ediverdi.

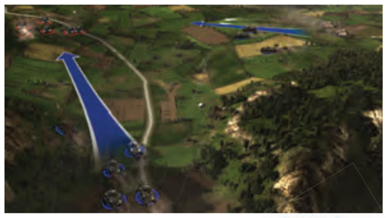


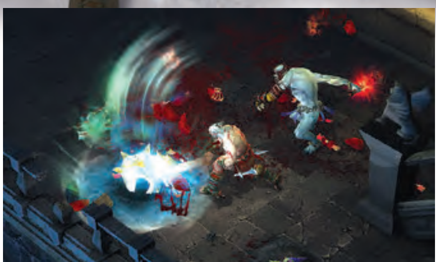
Yapımcısı Mathieu Girard oynarken dünyanın en kolay oyunu gibi görünüyordu R.U.S.E. Herkese göre bir oyun olmayacağı kesin ama düşündüğümüzden çok daha az göz korkutacağına da eminiz artık en azından.



Cidden değişik bir oyun R.U.S.E. Klasik GZS anlayışının çok dışında. Bir de bütün gösterim boyunca Mathieu oyunu bir Xbox 360 gamepad'i ile hiç zorlanmadan oynadı ki baya etkilendim. İlk defa gamepad ile bu kadar kolay oynanan bir GZS görüyorum.











Bize çöllü bölüm oynattılar, köprülüsünden oynatmadılar. Deli Dumrul olacaydım ben halbüsü :(

Diablo 3

Blizzard standına girmek kolay mı, türlü hinliklerden sonra Tuğbek'le yan yana iki bilgisayara oturup salıyoruz kendimizi Diablo 3'ün büyülü dünyasına. Önce çok oyuncu takılalım diyoruz ama koca salonda oyunu oynayan bir biz varız, bir de Ensidia'dan sekiz canavar. Onlarla oynamak yemiyor açıkçası. Tuğbek bir Warrior kapıyor, ben de yeni açıklanan Monk'u. Diablo alışkanlığımı kaybetmişim ya, çok da heyecanlı değilim hesapta ama çölün ortasına düşünce kaybediveriyorum kendimi. Rüzgârı, kum fırtınasını, çöl havasını nasıl da yaratmışsın Blizzard'ım, ellerine sağlık. Kamera açısı aynı ama rüzgâr öyle bir esiyor ki çölün kumlu havası ciğerlerimi dolduruyor. Börtü böceğin yapay zekâsı canavar gibi, saçma sapan takılmıyorlar peşine, canlı hissettiriyorlar, üçkâğıt yapıyorlar, aklınızı karıştırıyorlar. Ufak olanları hin hin dolanıyor çevrenizde, üzerlerine gittiniz mi kaçışıyorlar. Ama punduna getirip bir çevrenizi kuşattılar mı sıkışıyorsunuz, yaratıkların içinden geçip gidemiyorsunuz öyle, canınıza okuyorlar. Monk'un ne kadar özel gücü, vuruşu, büyüsü varsa salıyorum ardı ardına, çılgın gibi eşya düşüyor. Ahh, toplamak! Bu eski ve güzel his damarlarıma sızıyor. Çantam hızla doluyor, eşyaları nerede satarım diye geçiriyorum aklımdan. NPC'ler beni görevden göreve koşturuyor, kesiyorum, topluyorum, kontrol sisteminin basitliği, Monk'umun hareketleri ve yetenekleri arasında yağ gibi geçişler iyice başımı döndürüyor, kesiyorum, topluyorum. Ana yetenekler ekranın ortasındaki barda, sürekli kullandıklarım sağda ayrı bir barda. Sol tuş biri, sağ tuş biri, Tab'e basarak bir büyüden diğerine geçiyorum. Aksiyon çılgın gibi, ama çok rahatım. Manam hızla düşüyor, aynı hızla geri geliyor sonra. Çok hızlı çooook. Kan ter içindeyim. "Kalk Tuğbek!" diyorum, "kalk gidelim buralardan, ben bu hastalığa şimdiden yakalanırsam yaşayamam". Tuğbek duymuyor. Elinden yakalayıp çekiyorum, gözleri kıpkırmızı hırlıyor: "Bırak kıymetlimissii." Diablo 3 "OLMUŞ" arkadaşlar, çılgın gibi geliyor.



- Tuğbek bu resmi dayaktan önce mi sonra mı çekmiştik? - Ne dayağı Kaan, kafan mı iyi? - E bir şeyler oldu biz girerken? - Ensidia'yla kapıştın, o çarptı seni herhalde Kaancım.

2:15PM
Tuğbek kommt zu spat zum meeting

Er ist viel zu klein für die kamera

Singularity

Kapıda bekliyorum, gelip giden yok. Bakıyorum Singularity tişörtlü, topluca, sevimli bir abi dolanıyor ortalıkta.
- Singularity'yi siz mi anlatıyorsunuz?
- Evet.
- Hadi anlat o zaman.
- Başka basın geldi mi?
- Yok, ama ben merak ediyorum bu oyunu.

Giriyoruz içeri. Oyunun yapımcısı Brain Pass'mış abi. Başlıyor keyifle anlatmaya. Raven'ın kurucuları Raffle kardeşlerin hayat deneyimlerine dayanıyormuş oyun. Çocukluklarına damga vuran şeyleri katmak istemişler bu oyuna. Soğuk savaş döneminde büyümüşler, bilim kurguya meraklılarmış ve bir de küçükken terk edilmiş evleri, eski binaları dolanmaya bayılırlarmış. Zaten evleri eski bir İkinci Dünya Savaşı cephanelik fabrikasının dibindeymiş. Hepsi bir araya gelince Singularity çıkmış ortaya.



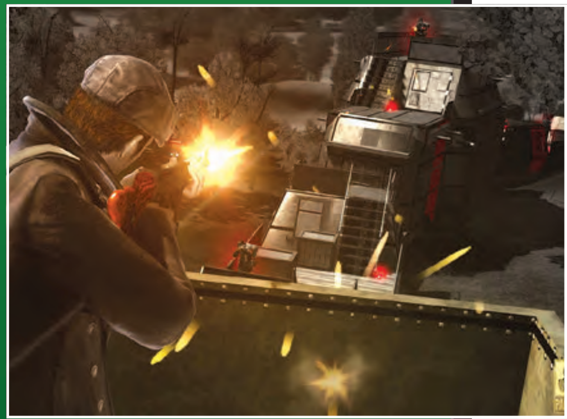




Bu sene teşrif eden bütün yapımcılar sevimli miydi, bana mı öyle geldi? Kiminle konuşsak nezaket ve samimiyetten kırılıyordu.

Olay 1950'lerin felakete dönüşmüş bir silah deneyi üzerine kurulu. Ruslar Element 99 adında, dokunduğunu zaman bağlamında etkileyen bir madde bulmuşlar. Başlamışlar bir adada deneye, bu maddeyi silaha çeviririz diye. Sonrası malum büyük patlama, felaket, ortama dağılan E99, mutasyon geçiren bitki ve hayvanlar. Apar topar kayıtları yok et, adayı ortadan kaldır, sil bütün haritalardan. 60 yıl boyunca yok öyle bir ada. Ama 2010'da Amerika'lılar garip sinyaller alınca bir casus uçak yolluyor, uçak düşüyor ve bilin bakalım o adada mahsur kalan yardımcı pilot kim?

Şimdi adadan kurtulmaya mı kassak, neler olduğunu mu çözsek, yoksa kötü adamları mı durdursak? Zaten zaman birbirine girmiş, aklımız karışmış. Bir zaman dalgası geçiyor hop 1950'lerdeyiz, ne oldu diyemeden, hop geri dönüyoruz. Hangi ara bilmem TMD diye bir alet bulmuşuz. Bu alet, E99 yemiş obje ve canlıları zamanda ileri geri sarabiliyor. Tabii bize tereddütsüz saldıran mutantları, Spetsnaz'ları unutmayın. Bu kadarı bir yardımcı pilot için fazla be. Sıkı aksiyon, sıkı hikâye, ilginç bir iki alet edevat, gerisi bildiğin damar FPS. Tam da Raven'dan bekleyeceğiniz gibi.



The Saboteur

Hazır Köln'e kadar gelmişken bir iki saat mesafedeki Paris'e de gidip biraz dolanmak isterdim. Fakat vakit her zaman sınırlı olduğundan yapamadım. EA basın odasında dolanırken bilgisayarlardan birinin başını boş görünce bari The Saboteur'ün Paris'ine gideyim dedim. Ben oyunun başına oturur oturmaz, bir amca bitiverdi yanımda ve Nazi işgalindeki Paris'i anlatmaya başladı. O sakin sakin anlatırken ben de etrafta dolanmaya, kimi nasıl sabote edeceğimi kurcalamaya başladım. Biz bu oyundan bir *Assassin's Creed* beklemiyor muyduk? Sessiz sedasız gir, temizle, çık yapmayacak mıydık? Üstüme doğru gelen onlarca Nazi'ye durumu anlatmaya çalıştım, dinlemediler. Ben de bir anda kendimi üçüncü şahıs kamerasından oynanan, deli bir aksiyon oyunu içinde buluverdim. Grafikler fena değil, aksiyon dozu yüksek. Eğlenceli olabilir. Ama siz bu oyunu böyle anlatmamıştınız ki bize!







Rage

Son 10 yıldır karşımıza yeni bir fikri mülkle çıkmayan ID, bu suskunluğu Rage'le açıklamaya hazırlanıyor, bizim için yine bomba gibi bir FPS yapıyor. Bir meteorun tehdidi altında olan dünya ülkeleri yer altına sığınıyor. Amaç, çarpışmadan sonra yeryüzüne çıkıp medeniyeti yeniden kurmak. Fakat işler yine beklendiği gibi gitmiyor ve yeryüzüne çıktığımızda yalnız olduğumuzu görüyoruz. Dünya hatırladığımızdan çok uzak, *Mad Max* benzeri bir kaos sonrası ortamda buluyoruz kendimizi. Açık dünya ve serbest dolaşım furyasından nasibini alan Rage, kafamıza göre dolanabileceğimiz bir dünya sunuyor.

ID yapımcıları Matt Hooper ve Tim Willits açık bir dünya derken "istediğiniz yere gidebilirsiniz ama biz ekip olarak belli bir odağı, hikâyesi olan bir oyun yaptık" diye üstüne basa basa söylüyor. 6-7 basın mensubu olarak tıkıştığımız o ufacık odada bir yandan ter döküyoruz ama umrumuzda değil, Rage inanılmaz güzel görünüyor. Virtual Texturing adını verdikleri teknoloji sayesinde nasıl farklı ve inanılmaz detaylı ortamlar yaratabildiklerini ballandırarak anlatıyorlar. Standart FPS silahları yanında bumerang, yay vb. enteresan silahları ve becerilerini görüyoruz tek tek. Araç tepesinde kanunsuzlarla kapışırken ağzımız açık seyretmeye devam ediyoruz olanları. Wellspring kasabasına girip çevredeki karakterlerle nasıl etkileşime girebildiğimizi de gösteriyorlar. Oyun bu noktada beyinsiz bir FPS olmaktan olabildiğince uzaklaşıyor.

Tam yere bırakabildiğimiz taretleri gösterecekken bir telsiz sesi yükseliyor basın odasında. İki yapımcı şaşkın şaşkın önce birbirlerine sonrada ekrana bakıyorlar. Telsiz sesi bir daha duyulunca, söylenmeye başlıyorlar, "Telsiz yok ki oyunda? Ekledik mi yoksa ya?" Telsizden gelen ses daha bir anlaşılır ve yüksek geliyor bu sefer, "Kaan neredesin, toplantım bitti benim, Kaan, pıh-pıh!" İlahi Tuğbek. Hep beraber gülüyoruz, yapımcılar rahat bir nefes alıyor. Amma korktunuz bir telsiz sesinden yahu.

Crysis 2

Crytek'in gizliden gizliye askeri teknoloji ürettiğini düşünüyoruz artık. Fuarda gezerken bir baktık ki karşımızda gerçek boyutlarda bir Nanosuit 2; direkt bir tırsma durumu oldu bizde. Ardından elime öyle bir broşür tutuşturdular ki, sanırsınız özel bir askeri şirket G8 orduları için savunma sistemleri satıyor. Maalesef Crysis 2 hakkında açıklanan tek şeydi Nanosuit 2. Eh, Crysis 2 de Nanosuit 2'nin ta kendisi demek... "Onunla beton bir duvarı indirdikten sonra, porselen bir demliği savaş alanının ortasında kırmadan taşıyabilirsiniz" denmiş yeni zırh için.



Hideo'dan sonra Yerli kardeşler de Oyunezer malzemesi çıkarttı bana :)





Cevat işi iyice şova döktü. Tamam süper oyun yaptınız ama teknoloji dünyasına her yıl yön verilmez ki bir başına. Biraz biraz başkaları versin, Avni versin, Faruk versin...

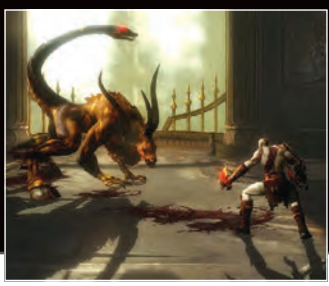
Cevat Yerli, Yeni Nesil Grafikler için Tarih Verdi: 2012

Gamescom öncesinde üç gün boyunca dünyanın dört bir yanından gelen 1500 oyun geliştiricisi, projelerini ve düşüncelerini paylaşmak için Game Developers Conferance 09'da buluştu. Bu sene GDC'nin ana sponsoru Crytek, yıldızı ise Cevat Yerli'ydi.

Cevat'ın "Oyun Grafiklerinin Geleceği" adlı açılış konuşması büyük olay oldu. En üst grafik deneyimini sunan oyunu yaratmanın zorluklarına değindi Cevat. Sonra yeni konsolların çıkışını göz önüne alınca, 2012'den önce oyunların "şu ankinden çok da farklı" gözükmeyeceğini iddia etti. "Önümüzdeki bir iki yıl özellikle fizik, yapay zekâ ve efektlerde ciddi ilerlemeler bekleyebiliriz" diye de ekledi. Böylece yeni konsolların çıkış tarihini de çıtlatmış oldu. CryEngine 3 motorundan göz alıcı örnekler sunan Cevat, "2013 yılında gerçek zamanlı olarak Ice Age filmini yapmak mümkün olacak" diyerek son noktayı koydu.

God of War 3

Fuarın en epik, en mutlu anı. Tuğbek'in kolunun en çok ağrıdığı, benim en çok terlediğim an. Hepsi bir arada. Çünkü God of War 3 oynuyorum. Kratos her zamanki gibi yarıp geçiyor ortalığı. Yeni aslan başlı eldivenleri vurduğunu inletiyor. Oyunun E3'te gösterilen demosunu oynuyorum. Ekranın başındayken, oyun da daha bir kanlı, daha bir vahşi görünüyor. Biraz abartmışlar mı vahşeti ne? Helios'un kafasını kopartırken için gıcıklanıyor. Düşmanlarının kanı Kratos'un başını, göğsünü, her yanını kaplamış usulca süzülüyor vücudundan. "Kaan yeter kolum koptu" diyor Tuğbek, dinlemiyorum. Cyclops'un tepesine binip etraftakileri darmadağın ediyorum. Cyclops'un astigmat sorununu 500 litre kan akıtarak çözüyorum. Kratos kan içinde, bense ter içinde kalıyorum. Yine süper olmuş, yine süper olacak diyorum. Tuğbek sıkkın yorgun soruyor "bir yorum yapsaydın?", sakince Tuğbek'e bakıp gereksiz yorumumu yapıyorum: "Grafikler süper ama PS3 grafiği değil bu, bak kenarları kırılıyor, bundan da iyi olacak çıkınca" diyorum. KAN İSTİYORUM KAAAAAAAAAAAAAAN!





Böyle afiş yaparsanız kimse durmaz standın önünde. Gelenin kafasına çakacakmış gibi duruyor, durmuyor mu? şimdi korkmadıysanız biraz daha bekleyin. Oyunu oynayınca kesin korkacaksınız!

Tuğbek'e gider. Kaan hemen yanında, kamera elinde, Tuğbek yok hâlâ kadrajda. Adam kısa ben ne yapayım diyor Kaan





Star Trek Online

Star Trek Online benim için Gamescom'un en büyük sürpriziydi. Üstelik günün son sunumunu yakalayınca yapımcı Craig Zinkievich ve yardımcısı Andy Velasquez'i uzun uzun terlettim.

Oyun iki ana bölümden oluşuyor. Uzay ve gezegenler. Klingon ya da Federasyon olarak seçiminizi yaptıktan sonra kaptan olarak başlıyorsunuz oyuna. Daha karakter yaratma ekranından aklımı alıyor STO. Her yeni oyunda karakter ekranı detaylı ama kendi uzaylı ırkınızı yaratabildiğiniz başka oyun var mı? Lonca halinde, ecüş bücüş bir ırk olarak ortama girdiğinizi düşünsenize.

Atılgan benzeri bir gemiyle dolanıp duran Andy alıyor sözü. Sonuçta STO'da gemimiz de ikinci avatarımız sayılır ve elbette gemiler tek tip değil. Gönlümüze göre tasarlayıp zamanla hem gemimizi hem de NPC mürettebatımızı geliştirebiliyoruz. Andy imdat sinyali aldığı bir gezegene yaklaşıyor ve bir anda üç Klingon gemisinin saldırısına uğruyor. Star Trek'in en klişe mevzusu olan kalkanlar, oyuna güzel yedirilmiş. Geminin o anki pozisyonuna göre kalkanların gücünü birinden diğerine gerçek zamanlı olarak aktarıyoruz. Diğer yandan hem karakterimizin hem de subaylarımızın becerilerine göre mevcut saldırılarımızı kullanıyoruz. Andy debelenirken, Craig de oyuncular tarafından keşfedildikçe büyüyen uzayı anlatıyor. Oyuncu uzayda ilerledikçe yeni yıldız kümeleri ve galaksiler otomatik olarak yaratılıyor. "Hyper Jump"la seyahat edebildiğimiz için evrenin ne kadar büyüyeceği matematiksel bir sorun değil onlara göre.

Bu arada çatışması biten Andy, Klingon elinden esir kurtarmak için bir gezegene ışınlanıyor. *Aion*'u aratmayacak güzellikte bir gezegen, muhteşem karakter tasarımları, *Guild Wars*'u andıran skill setleri karşılıyor bizi. Gezegenin değişik bitki örtüsü inanılmaz etkileyici. Klingonlarla çatışmaya girmeden önce Andy karakterinin çantasını açıyor ve becerilerimizi belirleyen kitleri anlatmaya başlıyor. Bu kitleri değiştirerek diğer DVO'lardan alışık olduğumuz rollere bürünebildiğimiz gibi birden fazla kit taşıyarak farklı setler de oluşturabiliyoruz. Çatışmaya girdiğimizde yapay zekâ kontrolündeki 4 kişilik ekibinin de yardımıyla Andy, Klingonların resmen canına okuyor. Nihayet, güvenilir bir yapay zekâ! İleride bu gezegenlere yerleşme ihtimalimiz bile olabilirmiş. Biz instance sanmıştık halbuki orayı.



Craig ve Andy'nin neşesinin iki sebebi vardı. Birincisi elinde 5cm. bir vida tutan Spock figürü, ikincisi benim Andy'nin tanıtım için dahi hatun karakter yaratması üstüne yaptığım yorumlar.



Guitar Hero 5

Çıktım, oynadım… Bildiğiniz Guitar Hero işte… Ama bilmediğiniz modlar var tabii ki. Elimination oynarken dört kişi oyuna başlıyorsunuz, belli bir süre sonunda en düşük skorda kalan oyuncu kafasına baltayı yiyor ve oyun dışı kalıyor. Hele ki en sonda iki kişi kalınca stresten deliriyorsunuz. Perfectionist modundaysa şarkının belli bölümlerini yanlış çaldığınız zaman ekrandaki gitaristiniz donuyor. Heyecanı düşünsenize, hata yaptığınız anda geri düşüyorsunuz. Streakers'daysa en çok seri nota basan kazanıyor. Son olarak Momentum modunu denedik ki açık ara en sevdiğimiz oyun modu bu oldu. Önce 'medium' zorluk seviyesinde başlıyorsunuz, 20 notayı hatasız dizince direkt olarak bir üst zorluk seviyesine atlıyorsunuz. Üç nota kaçırdınız mı, hoop aşağıya. GH5 şarkı çalmaktan bir fazlası olacak gibi.





Tuğbek Rock Band oynayınca Guitar Hero meraklılarının sayısı artıverdi nedense…





Rockband Beatles

Dev sahneye alkışlarla çıkıyorum, ardımdan ömrümde ilk defa gördüğüm tümü Alman grup üyelerim çıkıyor. George Harrison'dan yadigâr Gretsch Duo'mu alıyorum elime, evet arkadaşlar Paperback Writer'ı söylüyoruz. Coşturalım şu kalabalığı! Ön sıradaki teenage kızlar gözyaşları içinde paralıyor kendini. Merhaba Beatles, merhaba 60'lar, merhaba Hazmat ekipleri. Ana siz nerden çıktınız ya, durun niye boşaltıyorsunuz salonu, hey bırakın beniii. . . Ve henüz üçüncü gününde biyokimyasal bir ses felaketi sonucu Gamescom sona eriyor.

Hâlbuki bir gün önce yapımcılarından oyunu dinlerken ne kadar da zararsız görünmüştü oyun. Gelmiş geçmiş en mülayim müzik oyunu gibiydi. Bütün şarkılar baştan açık, öyle zorlayıcı kapışmalar falan yok. The Beatles sevenler oynasın, şarkıları söylesin, eğlensinler; başka bir derdi yok oyunun. Yumuşak dokusu, pastoral grafikleri, her şeyiyle bir barış ve mutluluk oyunu. Üstelik iyi oynarsanız sizin için hiç yayınlanmamış The Beatles resimleri, videoları açılıyor. Grubun ruhu atlanmasın diye oyuna özel gitarlar tasarlamışlar, üç kişi vokal imkânı sunmuşlar. Rockband'i sevmem, Guitar Hero'nun tırnağı olamaz. Ama Rockband Beatles, bir gruba özel yapılmış en anlamlı müzik oyunu. Keşke Gitar Hero da Metallica için bu kadar güzel iş çıkaraydı.





Tuğbek sahneye çıktığında fuar alanını bir sessizlik kapladı. Ben bu eziyete daha önce de maruz kaldığımdan alışıktım. Cumartesi kalabalığı onun sayesinde hafifledi.

Star Wars The Old Republic



Biz Gamescom'a hazırlanırken EA'den haber geldi, "Star Wars için Cantina inşa ediyoruz, orada görüşmek üzere" diye. "Vay be" dedim, "desene SW fanları toplanıp coşacağız, helal olsun Bioware, helal olsun EA". Bir gittik Cantina dedikleri boş dört duvar, bir sürü de dizüstü bilgisayar dizmişler kokteyl masalarının üstüne. Baktım bilgisayarlarda ne var diye, oyunun videosunu oynatıyor. Tüü, hevesimiz kursağımızda kaldı iyi mi? Tuğbek bir R2 buldu arkadaşlık edecek, ben de bastım gittim EA basın odasına, kapalı kapılar ardında sır gibi saklanan SWTOR'u oynamaya. Daldım içeriye, hemen ilk bilgisayara oturttular sağ olsunlar. Yanımda oyunu fazla kurcalamayayım diye EA'den bir amca. Başladık size geçen ay uzun uzun anlattığım emirlere uymayan kaptan bölümünü oynamaya.

Oyunun başına geçtiğim gibi Sith karakterim köprüye girdi ve komutanın kimde olduğunu sordu. Ortam çok gürültülü, bastırdım kulaklıkları kafama iyice. Seslendirmeler aynen videolardaki gibi başarılı. Kaptan kendini tanıtıp mazeretlerini sıralarken altta diyalogla ilgili seçenekler belirdi. Emirleri hiçe sayan kaptanı affettim düşünmeden. Kaptanla karakterim arasındaki konuşma hiç bölünmeden devam etti.

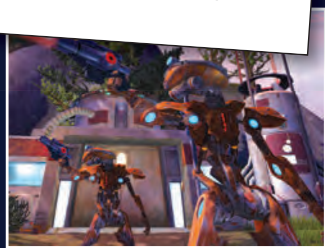
Buraya kadar her şey dört dörtlük. Kaptan işine dönerken ben de gemiye ulaşmayı başaran Cumhuriyet Komandolarını temizlemek için mühendislik bölümüne koşturdum. Kontroller alışıldık, arabirim alışıldık, hatta biraz vasat bile. İlk komandolara giriştiğimde fark ettim ki otomatik saldırı yok. Dövüşürken koşturamıyorum, envanterimi karıştıramıyorum. Bunları yaparsam dövüşemiyorum. Hooop bir Jedi peydahlandı bir anda, başladık kapışmaya. Animasyonlar dedikleri gibi birbirini tutuyor, zaman zaman. . . Jedi'ı öldürüp lootluyorum. Onun kılıcını da alıp dalıyorum komandolara. İki atağım aksiyon puanı toplamama yarıyor, diğer saldırılarım aksiyon puanlarını harcıyor. Bu arada, birden fazla düşmanla çarpışırken animasyonlar da yalan oluyor. Verilen sözlerden bir tek seslendirmeler tatmin ediyor masadan kalkarken. Bu oyuna çok cila, çok çalışma lazım. Çocuk oyuncağı DVO istemiyoruz biz. Yanımdaki amca hikâye anlatıyor ama boşa. Hemen uzaklaşıyorum SWTOR'dan, hayallerimi yıktınız be.



SW The Old Republic için Cantina yaptık dediklerinde bizim kafamızda canlandırdığımız, dört köşe içi boş bir kutu değildi elbette. Şimdi düşündüm de oyunu anlatıyormuş meğer.











Aion

Kapalı betasını deli gibi takip ettikten sonra, Aion'un yapımcılarından Lani Blazier'la konuşmak heyecan vericiydi. Lani bize 1.5 sürümündeki yenilikleri gösterdi ve oyuna eklenen Dregion ve Dark Poeta instance'larını açtı sırayla. Üstelik kendi yarattığı inanılmaz güçlü GM karakteriyle oynamamıza bile izin verdi.

Tuğbek: Dregion, Abyss'de kafasına göre dolanan bir gemi, instance da bunun içinde geçiyor. Peki nasıl bulacağız gemiyi, bütün Abyss'i turlayacak mıyız?
Lani: Bu instance iki saatte bir gelişiyor. Gidip bir NPC'den kaydınızı yaptırıyorsunuz ve vakti geldiğinde direkt olarak teleport oluyorsunuz.

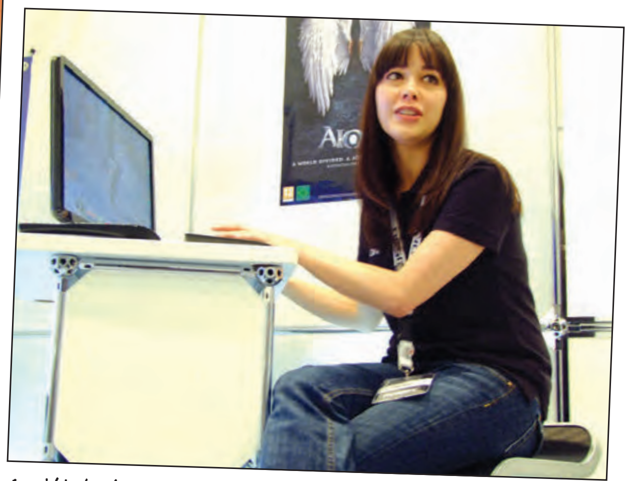
T: Bu instance'a Elyos ve Asmodian'lar aynı anda giriyor, sistem nasıl işliyor?
L: İçeride her iki takım da Balaur'lardan, PvP'den ve elinde tuttuğu kontrol noktalarından puan topluyor, yani "capture the flag" gibi. İsterseniz güvenli hareket edip PvP'den sakınarak haritanın sonuna ilerlersiniz, isterseniz karşı tarafı sabote etmek için saldırırsınız.

T: Dark Poeta sadece Elyos'un girebildiği Poeta'nın alternatif versiyonu. Bu görevi Asmodian'lar alabilecek mi?
L: Bunu tam olarak bilmiyorum. Ama Balaur'un girmesini sağlayan bir rift açıldıysa Asmodian'lar da girebiliyor olmalı. Bence daha ilginç olanı, Amodian'ların hedefinin ne olacağı. Elyos, Poeta'yı eski haline döndürmek istiyor, ya Asmodian'lar? Ele geçirme peşindeler mi? Ayrıca bu yaklaşık dört saatlik bir instance. Ama aceleye getirirseniz bir saatte tamamlamanız da mümkün. Amaç instance'ı hızla tamamlamaktan çok Balaur'a elden geldiğince çok zarar vermek. Ne kadar emek verdiğiniz, sonunda karşılaşacağınız Boss'u ve kazanacağınız ödülü değiştiriyor.

T: Başka ne yenilikler var?
L: Advanced Stigma sistemi eklendi. Stigma'lar da zincir komutlara sahip ve gireceğiniz çarpışmalara göre Stigma sisteminizi ayarlayabiliyorsunuz. Bunu yapmak için bir şehre gitmeniz lazım elbette. Ayrıca ek bonus veren zırh takımları geliyor. Bir de oyundaki eşya sınıflarına çok nadir ve güçlü olan Eternal sınıfı eklendi.

T: Oyuna eklenecek 20 instance var, hepsi 1.5 sürümünde olacak mı?
L: Evet, oyun Avrupa'da direkt 1.5 sürüm ile çıkacak ve 20 instance'ın tümü ilk günden hazır olacak. Bu sayı sürekli artacak da. Oyun Kore'de çıktığı kasımdan beri üç büyük güncelleme yapıldı. İçeriği taze tutmak konusunda kararlıyız.





Lani bizden heyecanlıydı. Zaten şirin mi şirin bir abla kendisi. Böyle bir oyun yapmış olmanın heyecanı mı bu, yoksa sabahtan akşama kadar aynı şeyleri anlatmanın mı bilemedik.

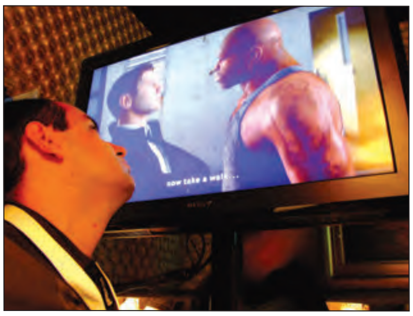
Heavy Rain

İlk gördüğümde çok etkilemişti beni. Ama sonra gördüklerim, söyledikleri, sıradanlaşmaya başladı. Yitirdim ilgimi onun özelden sıradana doğru yolculuğunda. Yeni bir şey anlatmaz olmuştu sanki. Ne yalan söyleyeyim Köln'de karşılaştığımızda kıpır kıpır etmedi kalbim. Acele etmeden sıramı bekledim efendice. Avuçlarımın içine aldım kontrollerini ve sessizce onun dünyasına daldım.

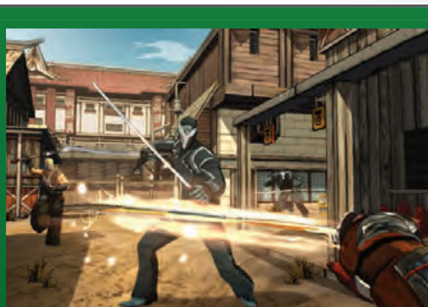
İşte o zaman anladım; görmek ve duymak üzerine değil, hissetmek üzerine kurulu Heavy Rain. Cama vurdukça gerçekten yağmurun ağırlığını hissetmeye başladım. Öyle bir ağırlık ki o an orda durmak, onu yaşamak ve asla bir adım ötesine gitmemek istedim. Dönüp gitmek istedim, sigara arandım kapının kollarında, torpidoda. Sonra eksilmeyen kararsızlığa lanet ederek kapıyı açıp indim. Yüzüme, omuzlarıma indikçe daha da ağırlaştı yağmur. Çevreme bakındım, yürümek tek seçenekti. Kararsızlığımı hiç bozmadan, ağır adımlarla hurdalığın içinde ilerledim.



On dakikalık demonun ilk on saniyesi böyle geçti işte. Sonraki dokuz dakika elli saniye, delilleri bulmak, izbandut zenciyle kapışmak, oynanış, aksiyon falan hepsi hikâye. Heavy Rain'in derinliklerinde hissetmek var. Sanal gerçekliğe, hareket veya düşünce algılayan cihazlara gerek kalmadan, ancak iyi yazılmış bir romanın derinliklerinde bulabileceğiniz bir kendini kaptırıp gitme hissi. Bir an için öylesine yoğun hissettim ki, artık yanılmıyor olmaktan başka dileğim yok.

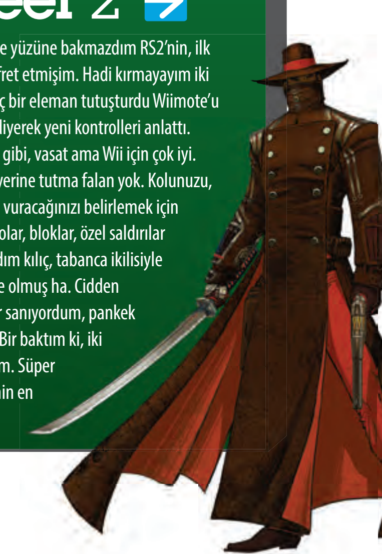


Tuğbek Heavy Rain'i görünce bayıldı kaldı. Kolonya kültürü de yok Köln'de...



Red Steel 2

Ubisoft çok ısrar etmese yüzüne bakmazdım RS2'nin, ilk oyundan öylesine nefret etmişim. Hadi kırmayayım iki dakika bakıp kaçayım... Genç bir eleman tutuşturdu Wiimote'u elime, şöyle yap, böyle yap diyerek yeni kontrolleri anlattı. Grafikler çamur değil önceki gibi, vasat ama Wii için çok iyi. Hâlâ kılıcı ekranın istediğin yerine tutma falan yok. Kolunuzu, ne taraftan hangi güçte kılıç vuracağınızı belirlemek için savuruyorsunuz. Ama kombolar, bloklar, özel saldırılar falan oturmuş yerine. Başladım kılıç, tabanca ikilisiyle ilerlemeye, yav eğlenceli bile olmuş ha. Cidden şaşırdım, "ben yine krep olur sanıyordum, pankek olmuş" dedim çekinmeden. Bir baktım ki, iki derken beş dakika oynamışım. Süper olmamış ama gelecek senenin en iyi Wii oyunu olmaya aday.





Benden bir oyun karakteri yapsalar alayının tozunu attıracağım. Zırhı giymiş anca benim kadar olmuş, peeeh!

7 - 9
Boulevard. Piazza



Mass Effect 2

Shepard'ın hikâyesi ilk oyunda beni pek etkilememişti. Biraz da vaatler yerini bulmadığından olsa gerek. Yeni oyunun başına geçtiğimde bu yüzden bir hayli karamsardım. Oyunun sunumu hakkında pek fikir edinemeyeceğimiz kadar kısa olan bölüm, çoğunlukla çarpışmalara odaklanıyordu. Ekip üyeleriyle aramızdaki iletişimin biraz daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Siper alma ve çatışmalarsa tıpkı ilk oyundaki gibi. Ara videolarda bir parça senkron sorunu var gibi geldi bana, bu yüzden olsa gerek TV'lerin seslerini bir hayli kısmışlardı. Daha bolca cilalanacağından eminiz. Diyalog sisteminde bir değişikliğe gerek görmemişler. Sonuç olarak bizi etkileyecek, çarpacak bir şeye rastlayamadık yeni oyunda. Zaten bizim tek dileğimiz oyunun daha az çizgisel olması, bizi daha özgür bırakan bir RYO olarak karşımıza çıkması.







Mexico
Caanada Selamlar

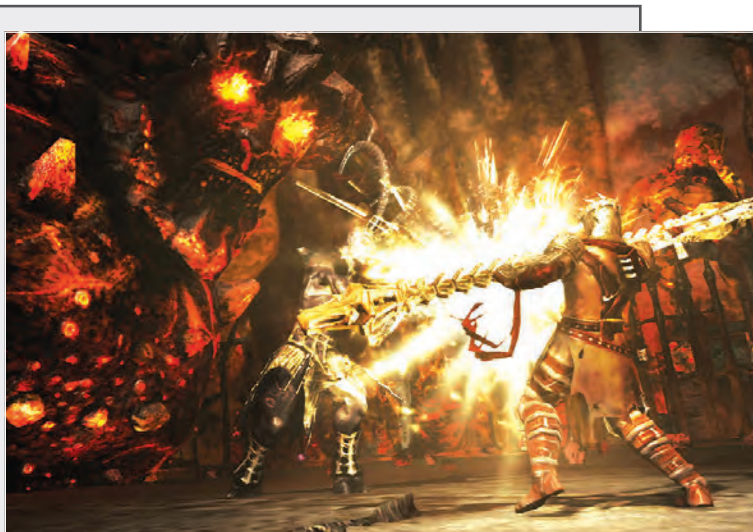
Dragon Age: Origins

Mass Effect 2'yle beni etkilemeyi bir türlü beceremeyen Bioware nihayet Dragon Age: Origins'le turnayı gözünden vurdu. Fuarda pek az ilgi gören bir oyundu DAO ama aslında bir oyunda seçimler hayatı nasıl etkiler dersi verdi görenlere. Baltayı kılıcı kapıp kelle uçurmak, ejderhaların tepesine bindirme yapmak ve muhteşem grafikler bir yere kadar ama asıl olarak oyuncuya seçim şansı verme becerisi mahvetti beni. Kimin yanında yer alacağınız size kalmış. Verdiğiniz kararlarla ve yaptığınız her tür ittifakla DAO dünyasını şekillendiriyor olmanın verdiği haz anlatılamaz. Mass Effect'le beceremediğini Dragon Age: Origins'le becerecek Bioware sanırım.

Dante's Inferno

EA basın odasında oynayalım diye etrafa saçılmış oyunlardan birisi de Dante's Inferno'ydu. Cehennemi kat kat gezinen Dante'ye Virgil'in rehberlik ettiği ve ilk gördüğümüz andan itibaren "God of War çakması bu" dediğimiz oyun, beni ne yanılttı ne de heyecanlandırdı. Başında geçirdiğim süre boyunca gelen geçen, oyunu nasıl bulduğumu soran EA görevlilerine "Fazla God of War olmuş" demem üstüne neredeyse tamamı "ama senaryo böyle, senaryo şöyle" diye açıklamalarda bulundular. Hâlbuki oyunun kontrolleri, dövüş sistemi, hatta düşmanların ebatları bile aynı God of War'la. İyi haber; GoW sevdiğimize göre Dante'yi de sevmemiz olası. İyi grafikleri, idare eder bir hikâyesi var. Bir de sunumu görebilseydim, daha oracıkta notunu verecektim. Allah korudu. Şair Dante'nin nasıl olup da karşısına çıkan her türlü iblisin canına ot tıkayabildiğini sorduğumdaysa bir kısım kalabalık Brütal Legend'a, diğerleriyse başka bir felaket olan Army of Two'ya doğru seğirtti.





Castlevania: Lords of Shadow

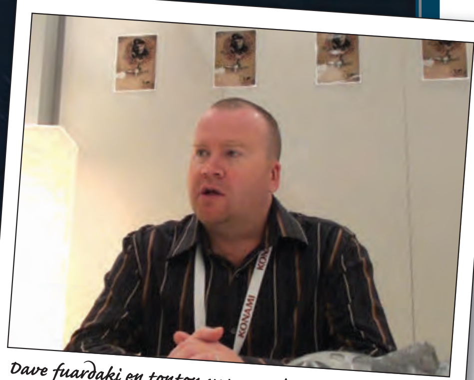
Konami standında Seabass ile lafladıktan sonra sıra Castlevania'ya gelmişti. Bugüne kadar hiç alakam olmamış bir seri. Önce bir kenara kurulu oyunun başına geçip iyice kurcaladım, sonra da aldım yapımcı Dave Cox'u karşıma, hiç acımadan dizdim soruları.

Kaan: LoS'un God of War kopyası olduğu fikrini savunuyor pek çok kişi, bu konuda ne söyleyeceksiniz?
Dave: Evet, böyle söylemler var. Aslında oyunumun God of War gibi bir hitle karşılaştırılıyor olması hoşuma gidiyor. Ama Castlevania oldukça farklı bir oyun. Önceki oyunlarda olduğu gibi platform öğelerine ve bulmacalara çok ağırlık verdik. Hikâyesi derin ve anlatımı oldukça farklı. Elbette derin ve heyecanlı bir dövüş sistemi var. GoW'un birbirine bağlı aksiyon sahneleri daha çok. Castlevania'ysa daha düşük tempolu, diğer öğelere daha çok eğilen bir oyun. İki oyun arasında uçurumlar olduğunu göreceksiniz.

K: Oyun hakkında daha çok bilgi bulabileceğimizi umuyorduk fuarda, neden yanıldık?
D: Oyunun çıkışına yakın daha fazlasını yayınlayacağız. Fakat çıkış tarihine yaklaşmadan çok fazla detay vermek istemedik.

K: Ben açıkçası bir Castlevania fanatiği değilim. Burada da sadece dövüş sahnelerini oynayabildim. Bu oyunda aklımızı başımızdan alacak olan şey nedir?
D: Castlevania'nın köklü bir geçmişi var. Biz de oyunu yaparken 8-bit günlerine dönüp oradan geliştirmeye başladık. Daha önce bahsettiğim elementler ortaya çıktı ve biz yeni bir hikâyeyle oyuncunun karşısına çıkıyoruz. Çizgisel bir yapısı olmasına rağmen devasa bölümler ve keşfedilecek tonla bölge sayesinde sınırlandırılmış hissetmeyeceksiniz. Önceki oyunlarda karşılaştığınız bazı aletleri ve silahları da oyunda bulacak ve etkili şekilde kullanacaksınız. Hem Castlevania hayranları hem de yeni tanışanlar için bir şeyler var oyunda. Benim Castlevania'da aklımı başımdan alan şey atmosferi. Karanlık, gotik atmosfer, dinamik hava koşulları ve dev yapılar birleşince büyüleyici bir atmosfer çıktı ortaya. Ana karakter Gabriel'in bir süper kahraman olmak yerine karısını arayan sıradan bir adam olması ve hikâyenin sunumu da bu atmosferi olabildiğince körükledi. Oyunun God of War ve benzerlerinden ayrıldığı bir diğer nokta da bu zaten.

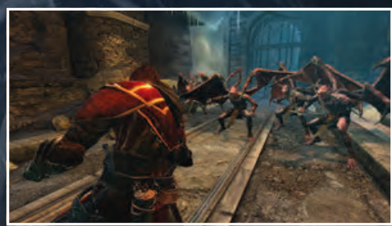
K: Neden seriye devam etmek yerine yeni bir oyun yaptınız?
D: Yeni bir başlangıçla, yeni oyuncuları seriye dahil edebilmek için. Bir yandan takipçilerimizi de kaybetmek istemedik. Biraz Casino Royale gibi. Biliyorsunuz yeni bir James Bond o. Yeni, farklı ama hâlâ James Bond. Bizim oyun da böyle, hâlâ Castlevania ama tamamen yeni.



Dave fuardaki en tonton yapımcıydı. Söz verdim, ne oyun yapsa oynayacağım deli gibi.







Mafia II

Diğer firmaların basın odalarının aksine 2K Games, Mafia II tanıtımı için olabildiğince rahat bir ortam hazırlamıştı. Beyaz ve kocaman koltuklara serilip yapımcı Alex Cox'un konuşmasını beklerken Mafia II'den pek bir beklentim yoktu. Koltuğun tadını çıkartırken Alex konuşmaya başladı ve oyunda ilerledikçe yeni GTA'ya baktığımı fark ettim. Ana karakterimiz Vito kameraya yaklaştığında gerçekçi görünümüne ve yüz animasyonlarına bir bravo geliyor benden. Vito evden çıkıp az önce evde gördüğü hayat kadınını tartaklayan amcayı patakladığında bir bravo daha. Gerçekçi dövüş sistemi gayet güzel. Empire Bay şehri muhteşem görünüyor. Ayrıca yan görev bulmak için şehirde ikon peşinde koşturmamız gerekmiyor. Rastladığımız olaylara direkt dâhil olabiliyoruz. Polisler de şehrin geriye kalanıyla uyum içinde, gayet gerçekçi hareket ediyor. Sadece elimizde silah var diye ateş açmıyorlar mesela. Ruhsat soruyorlar, eşkalimizi alıyorlar. Bu yüzden kurtulmak biraz daha zorlu fakat daha mantıklı. Kişisel garajınıza dahil ettiğiniz araçları modifiye edebiliyor olmanızsa oyunun bir diğer artısı. Dar alanda anlatılamayacak kadar büyük ve güzel görünüyor Mafia II, sunum hiç bitmeseydi keşke.





Afişin önünden bakmadan geçen bu kadar insandan biri de bendim. Oyunu görüp dokununca utandım kendimden. Yeni GTA çıkıyormuş o tabuttan, haberimiz yokmuş.

MULTIPLAYER'IN BİR ADIM ÖTESİ: ESL

ESL BİR NEDİR?

Dergi sınırları içerisinde "sen bir X'sin gidiyorsun" kalıbının kullanımı yasaklandığı için "sen bir ESL'sin gidiyorsun" gibi kötü bir espri yapamıyorum. O yüzden ben direkt olarak size ESL'in ne olduğunu anlatayım en iyisi… ESL (Electronic Sports League), 1997 yılında Almanya'da başlayan ve dünyanın en büyük oyun organizasyonu haline gelen bir bilgisayar oyunu ligi. Şu an muhtemelen *"iyi de, ESL'in GamesCom dosyasında ne işi var ki"* diye düşünüyorsunuz. Hayır, GamesCom dosyasına kaçak olarak sızmadım. Bilin bakalım Koelnmesse'deki en büyük alana kim sahipti ve kim GamesCom dahilinde dillere destan etkinliklere imza attı?

Köln, son yılların en büyük oyun etkinliğine ev sahipliği yaptı geçtiğimiz ay. Intel Extreme Masters, European Nations Championship, ESL Major Series, Intel Friday Night Game gibi tüm dünyanın takip ettiği turnuva ve LAN party'ler sayesinde ESL, 5 gün boyunca hem "profesyonel" hem de "amatör" yüzünü döndü oyunculara. Üstelik sadece bu kadarla da sınırlı kalmadı, ünlü boksör Wladimir Klitschko ve profesyonel oyunculuğun alamet-i farikası Jonathan "Fatality" Wendel de ESL alanındaki sürpriz isimlerden sadece ikisiydi.

PRO'LARIN BULUŞMA NOKTASI

Şüphesiz ki ESL alanındaki en heyecanlı etkinlik Intel Extreme Masters oldu. Eh, işin içinde mousesports, mTw, SK Gaming, fnatic gibi *Counter-Strike* takımları, rapha, Spart1e, noctis gibi *Quake Live* oyuncuları ve Ensidia, aAa nawaK gibi *World of Warcraft* ekipleri olunca bize de hop oturup hop kalkarak karşılaşmaları takip etmek kaldı.

Etkinliğin gözbebeği *Counter-Strike*, *Counter-Strike*'ın en büyük hayal kırıklığıysa -bir süredir olduğu gibi- yine SK Gaming oldu. Nerde eskinin SK'sı nerde bu SK… Gerçi her ne kadar sonunda hezimete uğramış olsalar da, uzun zamandır izlediğim en keyifli karşılaşmalardan birini yaşattılar mTw ile birlikte yarı finalde. İki kez uzatmaya giden ve son haritada 22-26 skorla biten karşılaşmanın özellikle uzatmalarını herkes nefesini tutarak ESL TV'den canlı olarak izledi. Final karşılaşmasındaysa mousesports, küllerinden yeniden doğarak mTw'yi 16-6, 13-16 ve 16-13 skorlarla yendi. Skorlardan da anlaşılacağı gibi mousesports ve mTw çekişmesi hiç de kolay geçmedi. Danimarka'nın Vikingleri, Alman panzerlerini bir hayli zorlasa da sonunda yüzü gülen taraf Almanlar oldu.

ESL'E KADIN ELİ DEĞDİ

Siz de profesyonel oyunculuğun erkek egemenliğinde olduğunu düşünenlerdenseniz, fena halde yanıldığınızı söyleyebiliriz. Çünkü artık kadınlar da "ellerinin hamuruyla" *Counter-Strike* oynuyor, üstelik de erkekler kadar iyi oynuyorlar. ESL Major Series Female'in bu kadar ilgi görmesinin en büyük sebeplerinden biri de bu zaten.

ESL Major Series Female maçları da en az oyuncular kadar büyüleyiciydi. Oldukça kalabalık bir seyirci topluluğunun takip ettiği turnuvada özellikle final karşılaşması Binbir Gece Masalları tadında geçti. İlk harita olan de_tuscan'da Team Alternate, Zinic'i epey zorlasa da 16-9, 13-16 ve 16-6 skorlarla biten karşılaşmayı "Zinic'in fendi Alternate'i yendi" diyerek özetleyebiliriz.

Tüm bu anlattıklarımız GamesCom'daki ESL etkinliklerinin çok küçük bir kısmıydı. Sizin de bizim gibi aklınız ESL'de, kalbiniz Köln'de kaldıysa azıcık daha sabredin, derginin son sayfalarına doğru Tuğbek sürprizi patlatacak…



Eller havaya, biz biliyoruz da mı oynuyoruz!



Ensidia'nın "Leeeroooy Jenkiiiinnns" diye bağırmasından hemen önceki an.



Sadece turnuva değil, ESL standına gelenlerin gün boyu eğleneceği binbir köşe vardı.



Favori takımlardan biri olan mTw ödülleri leblebi gibi topladı. Baksanıza kupayı kaldırırken ne kadar da mutlu görünüyorlar.



Mousesports'un zafer sonrası yüzlerinde gülücükler açıyor, en azından bir kısmının.



Team ALTERNATE'den Julie'nin final maçı heyecanı yüzüne yansırken...

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008



HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008



AĞUSTOS 2008



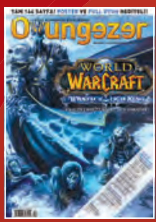
EYLÜL 2008



EKİM 2008



KASIM 2008



ARALIK 2008



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009
MAFIA 2
> **HEDİYE:** Splinter Cell 5 ve Mafia 2 posterleri
> **İNCELEME:** Godfather 2, Demigod, Battleforge, Wanted, Braid (PC), Guitar Hero Metallica, Bionic Commando, Tenchu 4
> **DOSYA:** Gelecek en iyi DVD'lar
> **DONANIM:** İdeal monitörü seçmek için ipuçları ve testler



HAZİRAN 2009
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
> **HEDİYE:** Wolverine & Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** The Sims 3, Still Life 2, Riddick: Assault on Dark Athena, Zeno Clash, Helldorado
> **DOSYA:** Ah şu fanatikler
> **DONANIM:** Bir network hikayesi: Yerel bir ağ nasıl kurulur?



TEMMUZ 2009
LEFT 4 DEAD 2
> **HEDİYE:** Karahan Online & E3 Özel DVD'siyle 2 DVD'li
> **İNCELEME:** Infamous, Prototype, Ghostbusters, Street Fighter (PC), Overlord 2, Aion beta
> **DOSYA:** Oyunlar ve Savaş, E3 2009 izlenimleri
> **REHBER:** Prototype



AĞUSTOS 2009
MONKEY ISLAND
> **İLK BAKIŞ:** Alan Wake, Star Wars The Old Republic
> **İNCELEME:** Call of Juarez: Bound in Blood, Anno 1404, Fight Night Round 4, Spore: Galactic Adventures, Trine
> **DOSYA:** Üç PES Fanatiği FIFA'yı nasıl yeniden kral yaptılar, Konsol Savaşları 2009
> **REHBER:** Monkey Island

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme

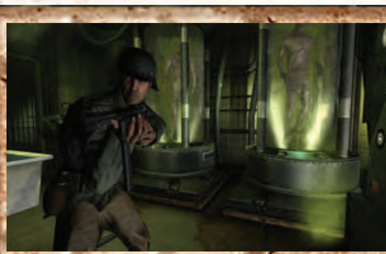


Wolfenstein

FPS'LERİN AĞA BABASI, HOŞ GELDİN, SEFALAR GETİRDİN

bu ayın gezilesi oyunları





Wolfenstein



ÜÇÜNCÜ REICH ANCAK MUTANT TAVUKLARLA GERÇEKLEŞEBİLİR -BURAK AKMENEK

Birincisinden itibaren tüm Wolfenstein oyunlarını oynamış birisi olarak bu oyunu uzun zamandır beklediğimi söylememe gerek var mı? Son oyun oldukça keyifliydi ve özellikle çok oyunculu modunu saatlerce oynamıştım. Fakat oyun artık çoktan eskiyip ayağa düştüğü için ilginçliğini kaybetmişti. Yeni oyunla ilgili aldığım duyumlar da pek iç açıcı değildi. Özellikle oyun elime geçmeden önce oynayan diğer arkadaşlarımdan gelen yorumlarla iyice kolum kanadım kırıldı. "Düşmanları vuruyorsun vuruyorsun ama bir türlü ölmüyorlar" diyordu insanlar. Oysa kazın ayağı öyle değilmiş, işin içinde tavuklar da varmış.

DİRENİŞ ZEKÂ İSTER

Oyunda yönettiğimiz ajanın adı B.J Blatzkovich. Kendisinin Polonyalı olduğundan şüphe ediyorum. İlk olarak oyunun girişindeki videodan yüzünü görebildiğimiz ajanımız, Tirpitz zırhlısını havaya uçurduktan sonra yeni bir göreve atanıyor. Bu görev gereği Isenstadt adlı bir şehre gidip Nazilerin çevirdiği paranormal dolapları araştırmamız gerekiyor. Açıkçası Wolfenstein başından beri Naziler ve mutantlarla alakalı olduğundan hikâyeyi çok önemsemedim. Karşımıza neler çıkacağını önceki oyunlardan az çok biliyordum sonuçta. Neyse, trene atlayıp şehre gittim ve direnişçilerle karşılaştım. Bu arada, trende olduğumuz da ortaya çıkmış



Bu işareti gördüğünüzde hiç zaman kaybetmeden Veil'e geçin. Bu işaretin bulunduğu yerler genelde size alternatif yollar veya gizli bölümlere götürecektir.







İşte size Hitman'den bir görüntü…..eeee pardon Wolfenstein'den diyecektim.

ve Naziler peşimizde. Ne tesadüftür ki gardaki vagonlardan birine de Nazilerin paranormal deneylerinde kullandığı malzemeler yüklenmiş. Fırsat bu fırsat deyip vagona doğru yola çıkıyoruz, tabii direnişçi dostlarımız da bizimle geliyor. Ama genelde işi biz yapıyoruz, zira direnişçilerin zekâsı yerlerde sürünüyor. Düşmanlarla dip dibe geldiklerinde, şanslı günlerindeyseler bir tanesini vurabiliyorlar ama amaç savaşı bize yaptırmak olduğundan sorun değil. Gerçi oyunun ilerilerinde bunun kurguyla da bağlantısı ortaya çıkıyor. Bu arada silahların mekaniğine hızla adapte olamayabilirsiniz. Öyle *Call of Duty*'deki gibi hafif değiller. Her silahın bir ağırlığı ve tepme gücü var. Ses efektleri harika, kurşunlar miğferlerden sekiyor, etrafta ne varsa çatışırken kırılıyor, patlıyor. Üstüne bir de Nazi kızartması sevenler için ortalığa patlayan kırmızı variller de bırakılmış.

Nazilerin Paranormal Takıntıları ve Thule

Nazizm'in kuruluşunda savunulan fikirlerin temelinde "seçilmiş ırk" olma saplantısı yattığını bilmeyeniniz yok. Resmi olarak oluşturulan ve paranormal olayları araştıran bir SS birliğinden bahsetmek, elimizde bir kanıt olmadığı için, hayal kurmaktan başka bir şey değil. Fakat bir SS kuruluşu olan Ahnenerbe'den bahsetmek gerek. Bu, akademisyenlerden oluşan ve Almanların bir Indo-Alman ırkından geldiğini, bu ırkın da kayıp Thule uygarlığıyla alakalı olduğunu kanıtlamaya çalışan bir örgüttü. Kanıtlarını Alman ulusuna sunarak Nazilerin propagandalarına da katkıda bulunuyorlardı. Bunun için bir dergileri bile vardı. İzlanda'nın kuzeyinde bulunan ve ilk defa Yunan kâşif Pytheas'ın İsa'dan önce 320 ve 330 yılları arasındaki gezilerinde bahsettiği bu uygarlık bir adanın üzerinde kuruluydu. Ahnenerbe'dekiler bir yandan bu bölgede kazılar yapıp kendi teorilerine kanıtlar bulmaya çalışırken bir yandan da Tibet üzerine yoğunlaşmışlardı. Tibetlilerin Moğol ırkından Avrupa ırkına geçişi sırasında dönüşümün ara noktası olan ırk olduğuna inanmışlardı. Onlara göre Üçüncü Reich dünyaya hakim olduğunda Asya'yı Tibetliler yönetebilirdi. Nazilerin bu tip paranormal araştırmalar dışında, Hz. İsa'nın son yemekte kullandığı kupa veya Kader Mızrağı gibi güç timsallerini de ele geçirmeye çalıştıkları bilinmektedir. Ahnenerbe, deneyleri için toplama kamplarındaki insanları acımasızca kullandı. Savaşı kaybettiklerinde bu suçtan dolayı örgütün başı olan Wolfram Siebers idam edildi.



TOPLA KAZAN

Oyunda hem altın, hem bilgi hem de Thule madalyonunu güçlendirecek kitapları topluyoruz. Thule mu, o da ne? Thule uygarlığı, Almanların burada bulunduğunu keşfettiği antik bir uygarlık. Bu güçlü uygarlık Kara Güneş evreniyle dünyamız arasında geçiş yapabiliyor. Kara Güneş tarafına giden insanlar ya çok güçleniyor, ya mutantlaşıyor ya da ölüyor. Bizse daha sonra oyun sırasındaki bir görevde ele geçirdiğimiz bu madalyon sayesinde, kısa yoldan kavuşuyoruz özel güçlerimize. Bu özel güçler sayesinde hem kısa bir süreliğine Kara Güneş evrenine geçiş yapıp hız kazanabiliyoruz, hem de üzerinde güneş amblemi bulunan duvarların içinden geçebiliyoruz. Ayrıca Kara Güneş tarafındayken düşmanlarımızı gece görüş gözlüğü takmış gibi karanlık yerlerde bile görebiliyor ve düşmanımızın zayıf yönlerini de keşfedebiliyoruz. Tahmin edebileceğiniz gibi bu durum özellikle boss'larda çok işe yarıyor. Üstelik bazı yerlerdeki merdivenleri de ancak bu moddaysak görüp kullanabiliyoruz. Madalyon ayrıca zamanı durdurabiliyor, üstümüze bir koruma kalkanı açabiliyor ve son olarak da düşmanın koruma kalkanını, daha da güçlendirirseniz çelik duvarları delip geçebilen, ateş ve isabet gücümüzü artıran mermiler kullanmamızı sağlıyor.

Şuursuzca güçlenmemizin önündeki bir diğer engel de, kullandıkça gücü azalan madalyonu sadece belli noktalarda doldurabiliyor olmamız. Zamanla kendi kendine de doluyor gerçi ama her halükarda asıl dostumuzun tüfeğimiz olduğunu sık sık hatırlıyoruz.

SERBEST ŞEHİR

Isenstadt'da bize yardım edecek üç farklı güç var. Bunlardan birincisi şehri kurtarmaya çalışan direnişçiler (Kreisau Circle), ikincisi Thule uygarlığını araştırıp çözmeye çalışan Rus kökenli bilim adamları topluluğu (Golden Dawn) ve sonuncusu da savaştan çıkar sağlamaya çalışan silah satıcısı (Black Market). Tren garındaki çatışmadan çıktığımızda atacağımız kısa tur ve birbirini takip eden bir iki görev >>



sırasında bu üç tarafla da tanışıyoruz. Ne hoştur ki bunların hiçbirisi oyunu yapaylaştırmıyor. Gerek karargâhların içindeki karakterleri, gerekse de sonradan tanıştıklarımızı hikâyenin doğal parçaları olarak hızla kabulleniveriyorsunuz. Üstelik silah satıcısı olan kardeşler arasındaki diyaloglar çok iyi. Oyunda topladığınız altınları ve her görev sonunda kazandığınız parayı gidip bu adamlara harcarken (silahlarınızı güçlendirebiliyorsunuz) içiniz yanmıyor böylece. Eh bir de o vurulup vurulup ölmeyen Nazilerin canına okuyabilir hale gelmek iyi bir şey tabii. Size tavsiyem oyunda elinize geçen Tesla Gun gibi mermisi az bulunan silahları güçlendirmemeniz. Çünkü silah satıcısından doldurmazsanız cephaneleri ancak oyunun sonlarına doğru bulunabiliyor. Asıl yüklenmeniz gereken silah MP43. Oyunun ortalarından itibaren cephanesi de bol bol çıktığından çatışmalarda sizi oldukça rahatlatacaktır. Yalnız ne kadar iyi nişan alırsanız alın, bir siper arkasından kafasının ucu görünen düşmanlarınızı vurmak pek mümkün olmuyor. Bu da oyunda ince nişan almayı zorlaştırıyor, makineliyi alıp dalmak gerekiyor. Oyunda ana görev dışında bir sürü yan görev alacaksınız ve bunları gerçekleştirmek için şehrin içine daldığınızda karşınıza Nazi devriyeleri çıkacak. Siz bir devriye veya kontrol noktasını temizlediğinizde o nokta bir süre boş kalıyor, sonra bir grup asker tarafından dolduruluyor, tıpkı *STALKER* gibi. İlerledikçe karşınıza daha da zorlu devriyeler çıkmaya başlayacak. Bu devriye ekiplerinde öncelikle *Matrix*'ten fırlamış gibi görünen, kara gözlüklü ve hızlı hareket eden tipleri indirmeye çalışın. Çünkü bunlar hem Nazilere kurşun işlemesini önleyen mavi bir kalkan açıyor hem de hastane görevinden sonra ortaya çıkan ve sizi parçalamaya bayılan mutantları üstünüze salıyor.

MUTANT ÇEŞİTLERİNİZİ GÖRELİM

Oyunda ilerledikçe karşınıza çeşitli düşmanlar çıksa da bu *Matrix* tipliyle üzerinde Particle Cannon taşıyan asker dışındakileri yalnızca ateş ederek öldürebiliyoruz. Particle Cannon taşıyan askeri temizlemek için omzundaki üç tüpü vurmamız gerek. Bunun için madalyonla zamanı yavaşlatıp adamın arkasına geçebilirsiniz. Bu tiplerin yanı sıra dibinize girip karate yapan bol dekolteli sarışın Nazi hatunlar, ışın kılıcına benzeyen yeşil bir kamçısıyla mermilerinizi sektirebilen esmer hatunlar, üzerinize Kara Güneş enerjisi fırlatan ve saf kötülük taşıdıkları için kırmızı veya yeşil yeşil yanan Nazi subayları gibi mutantlar mevcut. Ayrıca görünmez olan ve yalnızca Kara Güneş tarafına geçince görebileceğiniz suikastçılar da var. Tabii ki bu listeye standart Nazi askerlerini, kırmızı pazubantlı özel birlikleri ve keskin nişancılar gibi askerleri de eklemek gerekiyor. Oyunda ilerledikçe, sırtına roket bağlamış, *Ironman* benzeri birlikler de çıkacak karşınıza.

Tüm bunları böyle komik tariflerle yazdığıma bakmayın. Hepsi mantıklı kurgularla ve doğru yerlerde çöküyorlar tepemize. Öyle karışık olarak akın akın üstümüze geliyor falan değiller. Zaten hem görevler hem de şehir tasarlanırken bir tutarlılık arandığı hemen seziliyor. Düşmanlar oradan buradan bir anda karşınıza çıkmıyor. Karşınıza askerler çıkacaksa birdenbire değil örneğin evin ön kapısını kırıp geliyorlar ya da bir kamyonla oraya bırakılıyorlar. Çatışma sırasında yapay zekâ muci-



Efsane mi, gerçek mi?

Thule uygarlığından bahsetmişken Hitler ve Nazi Almanya'sıyla ilgili birtakım komplo teorilerini anmadan geçmek olmaz. Mesela bazılarına göre aslında Hitler ölmedi (artık ölmüştür herhalde :). Kuzey kutbuna yakın bir bölgede, denizaltında inşa edilmiş üslere kaçtı. Nazi döneminde ciddi bir şekilde araştırmaları yapılan uçan daireler de aslında gökyüzünde değil sualtında gitmek için yapılmıştı. Bu uçan (ya da yüzen) dairelerden birine binen Hitler, geri dönmek için bekliyordu. Bir başka teori de aslında dünyanın bizi korumaya çalışan iyi uzaylılarla canımıza susamış kötü uzaylılar arasında bir savaş alanı olduğu. İyi uzaylılar tarafında olan Naziler yenildi ve yeniden toparlanmak için çekildi. İnsanlığa bu kadar zarar veren ve gelmiş geçmiş en büyük kırımı yaşatan Nazilerin iyi uzaylılar tarafında olduğu düşüncesi nasıl üretilmiş bunu da merak etmiyor değiliz. Eğer bu ve benzeri konular ilginizi çekiyorsa *Hitler Almanya'sının Gizli Tarihi* adlı kitabı okumanızı önerebiliriz.

Propaganda Makinası

Hitler, Nasyonal Sosyalist Parti'nin başına geçerken ve geçtikten sonra da bir halkın üzerinde kullanabileceğin en güçlü silahın propadanga olduğunun farkındaydı. Kitabı Kavgam zaten bu anlayışının tüm ana hatlarını çizen bir rehber niteliğindedir. Propaganda makinesinin başında Dr. Joseph Goebbels bulunuyordu. Propaganda halkı yalnızca afişlerle, filmlerle, dergilerle ve gazetelerle bir bombardıman altına almak anlamına gelmiyordu. Aynı zamanda halkın erişebileceği karşıt fikirlere dair tüm yayınların da ortadan kaldırılması gerekliydi. Birinci Dünya Savaşı'nda İngiltere ve Almanya birbirine karşı müthiş bir propaganda savaşı yürütmüştü ve bu savaştan ders alan Adolf Hitler, İkinci Dünya Savaşı'nda en azından bu alanda yenilgiye uğramamaya kararlıydı. Bunun için oyunda bol bol göreceğiniz posterleri kullanmıştı. Yapımcıların bu ayrıntıyı atlamadan oyuna katmaları Raven'in mükemmeliyetçiliğinin ve kalitesinin bir göstergesi.



Kullandığınız tüm güçlerinizi elinizden alıyor. Hemen kırın!





Böylesine dolu bir cephane odasına rastlarsanız bilin ki bir sonraki odada o bölümün bossu veya çok sıkı bir çatışma sizi bekliyor.





Tipi sizi hiç korkutmasın. Zamanı yavaşlatıp arkasına geçin ve önce omuzlarındaki sonra da sırtındaki tüpleri vurup patlamadan kaçın.

Ne iyi? Ne Kötü?

+Dinamik boss savaşları
+Serbest hikâye akışı ve yan görevler
+Keyifli atmosfer
-Yer yer rastlanan buglar



zeler yaratmıyor. Düşmanlar iyi siper alıp yer değiştirse de genelde siper aldıktan sonra ya kafalarını ya da silahlarını siperden dışarıya çıkartıp ateş ediyorlar. Bu da kafayı kaldırdıkları anda alınlarına bir kurşun yapıştırmanızı kolaylaştırıyor. Çatışırken üzerinize attıkları el bombasını tutup geri fırlatabiliyorsunuz. Fakat maalesef bunun tersine hiç rastlamadım. Attığım bombayı gerisin geri fırlatan bir düşman çıkmamasından Nazilerin voleybol sevmediği sonucu çıkartmaksa benim için bile fazla iyimser bir tahmin olur. Fakat çatışma anındaki konuşmalar müthiş! Silahımı doldurduğumu gören askerler birbirine bağırıp saldırıya geçmek için arkadaşlarını yüreklendiriyor. Herkeste bir telaş, emirler havada uçuyor.

GİZLİ AJANIN AJANDASI

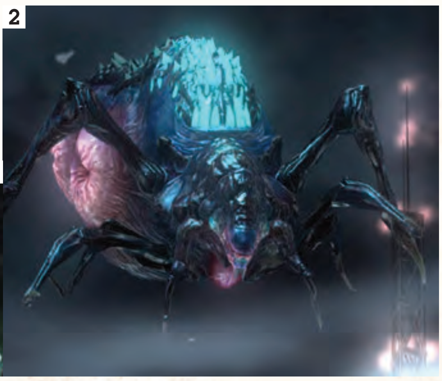
Wolfenstein'da araç kullanamıyoruz ama MG40'ları ve uçaksavarları kullanabiliyoruz. Bu müthiş ateş gücünün oyuna kattığı şeyse eşsiz bir keyif oluyor. Oyun sırasında görevimizi bize hatırlatan ve aynı zamanda haritasını da kullanabildiğimiz bir minik ajandamız var. Her bölüm sonunda o bölümle ilgili genel bir rapor alabildiğimiz gibi bu ajandadan genel performansımızı da takip edebiliyoruz. Ajandadaki haritaya yakınlaşıp uzaklaşabilmek iyi düşünülmüş bir hoşluk ama daha kullanışlı olabilirdi. Şöyle ki; takip etmek istediğimiz görevi seçtiğimizde ana ekranın orta üst tarafında bulunan bir yıldız bizi görevimize doğru yönlendiriyor ve bu sayede şehirde kaybolmuyoruz.

ÖZEL GÜÇLERİMİZİ THULE YIKINTILARINDAKİ HAVUZLARDAN VEYA YERDEN ÇIKAN VE BUHARA BENZEYEN KAYNAKLARDAN DOLDURABİLİYORUZ.

Oyundaki boss karşılaşmaları gerçekten çok iyi tasarlanmış. Bu kadar sevmemin en büyük sebebi, bir boss'tan dayağı yiyip kaldığınız yerden yüklediğinizde aynı karakterin ikinci çarpışmada farklı taktikler kullanabilmesi. Yani birinde size önce havadan bir şeyler yağdırırken ikincisinde önce yerden gönderebiliyor. Açıkçası daha önce hiçbir FPS'de böyle bir özellik görmemiştim ve çok hoşuma gitti. Böylelikle boss karşılaşmaları monotonlaşmıyor ve hep uyanık durmak zorunda kalıyorsunuz. Fakat yine boss kapışmalarına özel olarak bir iki bug'a rastladım. Özellikle dev bir böcekle karşılaştığım bölümdeki bug çok eğlenceliydi (*vaay, çifte kelime oyunu ha Burak'ım :) – Sinan*). Normalde düşüp ölmesi gereken böcek, başını alıp yolun sonundaki duvara doğru koştu ve kafası duvarın içerisinden geçip arka kısmından çıktığı halde koşmaya devam etti. Ben bir süre ateş edip ölmediğini görünce duvarın yanından kafasını yakmak istedim. Ama yardan aşağıya düştüm. İkinci kez savaştığımdaysa düşüp öldü. Bir başka bug vakasında da görünmez bir düşmana karşı savaştım (bir şekilde öldürdüm yine de).

Wolfenstein son derece eğlenceli bir oyun olmuş. Vasat bir oyunla karşılaşma fikrine hazırlamıştım kendimi ama tam tersi oldu, öyle bir kaptırdım ki anlatamam. Oyunu normal modda ve iki oturuşta, toplam dokuz saatte bitirdim ama oynamaya devam ettim. Arada Sinan'la taktik alışverişi de yaptık ve tüm bu süreç sonunda size tavsiyem oyunu en zor modda oynamanız. Böylelikle daha çok keyif alacağınıza eminim (*ama Hans'lı bölüme gelince sonra bana küfretmeyin. Sonra sorumluluk kabul etmem – Sinan*). Özellikle de benim gibi *Call of Duty* serisini online olarak "hardcore" sunucularda oynayanlardansanız böylesi hoşunuza gidecektir. En zor modun tek farkı sağlığınızın daha az olması ve hedef imleci olmaması, o kadar.

Eğer bu aralar oynayacak iyi bir FPS arıyorsanız hem konusu hem dinamikleriyle Wolfestein kesinlikle arşivinize katmanız gereken kaliteli bir oyun. Siz bu satırları okurken ben oyunun çok oyunculu moduna dalmış olacağım. Oradakileri de başka bir yazıda anlatırım.



2



1

1- Yeşil suratını kolayca dağıtabilirsiniz,korkmayın.

2- Alandaki uçaksavarları hızlıca turlarsanız yeri öpecektir.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Raven > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79 TL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.2GHz /AMD AthlonX2 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı, 6GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 8600/ATI Radeon HD 3870X2 Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.wolfenstein.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Wolfenstein serisine yakışan, son derece kaliteli bir FPS. Eğer sıkı bir çatışma ortamını özlediyseniz bu oyunu kaçırmayın.

8.0

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360


ARMA II



Eğer yediğiniz kurşun şans eseri canınızı almadıysa bile acilen ilkyardıma ihtiyacınız var. Neyse ki ekibinizde bir sağlıkçı var ve onun eli değdiğinde turp gibi oluyorsunuz. Diğer elemanlar ya da siz ilkyardım yaptığınızdaysa yaralı kan kaybetmeye devam ediyor. Bu yüzden duruma göre anlık müdahalelerde bulunmalı ve ilk fırsatta sağlıkçıya görünmeniz gerekli. Ekipten bir kişi bile ölse son kayıt dosyanızdan devam etmek zorunda kalıyorsunuz. Cooper'ın, yani sizin yaralanmanız durumundaysa ekip üyelerinden birinin kontrolüne geçebiliyorsunuz. Biri yaralanmadan da geçiş yapmanız mümkün.



1- Bu online bir karşılaşmanın haritası, tek kişilik senaryonun değil. İyi yolculuklar. Uzunca bir yol gidip tek kurşunda öleceksiniz muhtemelen. Ben çok öldüm, oradan biliyorum.

2- Silah sesleri hiç kesilmiyor. Ama kim, kime, nereden sıkıyor kesinlikle çözemedim. Kiliseyle bakışıp duruyoruz 10 dakikadır.

1



2



SAVAŞ DEĞİŞMEZ AMA HER ŞEYİ DEĞİŞTİRİR - KAAN ALKIN

İki yıl boyunca sivil savaşla çalkalanan Chernarus'ta politik istikrarsızlıktan yararlanan Chedaki'nin (komünist parti) kuzeyde yaşayan etnik Rusların da desteğiyle ülkeyi ikiye bölüp tekrar Sovyetler Birliği'ne dahil olma girişimleri sarsıntının daha da büyümesine yol açtı. Kuzey Rüzgârı adı verilen bir operasyonla Chedaki dağıtıldı ve tehdidin ortadan kalktığı sanıldı. 2009 sonbaharında Chedaki güçleri hükümet güçlerine saldırdı ve kriz tekrar canlandı. Rusya'yla birleşme hayallerini gerçekleştiremeyen bölücüler, ülkenin kuzeyinde yerel bir yönetim oluşturdular ve batıya doğru ilerlemeye devam ettiler. Kontrolü tamamen yitiren Chernarus başbakanı Alexander Baranov, barışı ve ülkenin bütünlüğünü sağlamak için NATO'dan yardım istedi.

CHERNARUS'DA BİR GÜN

Chernarus enteresan bir ülke. Sorunları olabildiğince gerçek. Yakın tarihte, Doğu Avrupa ülkelerinde ve Güney Rusya'da yaşananlara benzer sorunlarla çalkalanıyor. Bu ülke için yaratılan sanal topraklar da olabildiğince gerçek sorunlar üzerine kurulu. "Sanal" kelimesini sıkça kullanmamıza karşılık dünya haritasında varolan bir bölgeden bahsediyoruz. Düzgünce söylemeye çalışırsak, gerçek olaylar ve ülkeler kullanılarak derlenen, varolan bir bölgenin haritası üzerine oturtulmuş sanal bir ülke Chernarus. Sanalla gerçeğin arasındaki ince çizgide dans eden oyunumuzda uydurma bir karakter ya da bir "hiç kimse" olmamız beklenemez. Bu yüzden de herhangi bir piyade değiliz artık. Bir ismimiz, bir rütbemiz ve bir ekibimiz var ki askeri bir operasyonda "gerçek" olmanız için bu kadarı yeterli. NATO'nun bölgede gerçekleştirdiği harekâtın bir parçası olan keşif ekibi Razor'ın bir üyesiyiz. 225km²'lik Chernarus'un 50 yerleşim birimi, kilometrelerce karelik ormanları, geniş ovaları ve dağları arasında, bir ülkenin kaderini değiştirmek için uğraşan yüzlerce insandan sadece dördünü bir arada tutan bağın ismi aynı zamanda Razor.

Mesele şu ki sayın okurlar, Bohemia savaş simülasyonu oyunlarını bir adım ileriye taşıyor. Gerçek bir ülke yarattığı gibi serbest dolaşım konusunda da sınırları yıkıyor. Koca ülkede dilediğimiz gibi dolaşmamıza izin veriyor. Serbest görev yapısı da oyundan aldığımız zevki katlıyor. Çavuş Cooper olarak başladığımız hikâyemizde bir keşif timinin parçası olmamız kaçınılmaz ve elbette bir ana görev var. Fakat keşif birliğinin asıl görevi araştırmak ve bilgi toplamak. İşte bu esnek görev yapısı bizi sadece 225km²'lik bir oyun alanında serbest bırakmakla kalmıyor, seçim şansı da veriyor. Bir görevi tamamlayıp tamamlamamak tamamen oyuncuya bırakılmış. Hikâyemiz devam ettikçe karşımıza çıkan ekstra durumlar, ekstra görevlere dönüşebiliyor. Bu görevler karşılığında tecrübe puanı ya da parayla ödüllendirilmiyoruz. Bölgede barışı sağlamaya çalışan NATO birliklerinin bir parçasıyız. Tamamladığımız görevler zaten iş tanımımızın bir parçası. Oyun bizi hiçbir şeye zorlamıyor, biz de oyunu zorlamıyoruz haliyle.

Kamplar genellikle ormanlarla kaplı tepelere kurulu. Bu yüzden kampın dibinden geçip fark etmeyebiliyorsunuz. Fark ettiğinizdeyse yaklaşmak ve temizlemek bir hayli vaktinizi alıyor. Açık arazide bile yere yatan adamı görmek ve vurmak zorken ormanlık arazide varın siz düşünün durumu.



Peder Fyodor'a silah kaçakçıları hakkında bir iki soru sormak için gelmiştik. Fakat pederin NAPA için kaçakçılardan silah aldığını ve bunları kilisede sakladığını öğrendik. Durumu rapor etmemiz gerekirken, halkın kendini korumak için kullandığı bu silahlar hakkında çenemizi kapalı tutacağımız konusunda pedere söz verdik. İyi de etmişiz.



Peder Fyodor'a yardım ettiğimizi öğrenen NAPA mensubu gençler, bir anda daha samimi davranmaya başladı. Yaptığımız seçim sayesinde ihtiyacımız olan bilgilerin bir kısmına sahip olduğumuz gibi, ihtiyacımız olduğunda yardım ellerini uzatacak pek sıcakkanlı olmayan bir iki dostumuz da oldu böylece.





Ne İyi? Ne Kötü?
+ Serbest dolaşım ve özgür görev yapısı
+ Sağlam grafikler
+ Sonsuz online seçenekleri
- Çeşitli grafik ve yapay zekâ hataları

Starforce1 kod isimli helikopteri istediğimiz zaman çağırabiliyoruz. Bizi istediğimiz yere bırakabilen bu helikopterin çılgın ama bir o kadar da gerzek Maddox isimli bir pilotu var. Eğer helikopteri çağırdığınızda çevrenizde bir ağaç ya da yüksek gerilim hattı gibi yüksek bir yapı varsa bilin ki Maddox helikopteri bunlara takacak, sonra kafanıza düşürüp araçla birlikte infilak edecek. Bu yüzden helikopteri çağırırken en az 300m^2'lik bir alanın dümdüz olduğundan emin olun. Eğer Starforce1'in başına bir şey gelirse bir daha hızlı yoldan seyahat etmeniz mümkün olmuyor. Geçmiş olsun.

1- Ekranın sol alt köşesinde dört yerine üç resimcik görüyorsanız, biraz uzun sürecek olan yükleme ekranına hazırlayın kendinizi.

2- Güzel kardeşim, sen nasıl girdin o arabanın altına? Hadi çık bakalım, bitti savaş.

1



2



ARMA 2 VAKTİ VE SABRI BOL OLAN SİMÜLASYON HASTALARI İÇİN, SAĞLAM GRAFİKLERİ VE GERÇEKÇİ DÜNYASIYLA MUHTEŞEM BİR OYUN

SABRI SİMÜLE ETMEK

Hikâyemiz boyunca yaptıklarımızın ve verdiğimiz kararların Chernarus üstündeki fiziksel ve siyasal etkilerini görebiliyor olmamız da hoş. Bu arada hikâye deyip duruyorum, yanlış anlaşılmasın. Oyunun kesinlikle çizgisel bir hikâyesi yok. Zorda bir ülke var ve siz bir şey yapsanız da yapmasanız da hayat devam ediyor. Oyunun ayrıca birden fazla sonu bulunuyor. Bu yüzden tekrar oynama ihtimaliniz de oldukça yüksek. Zaten halihazırda çılgın bir ArmA topluluğu var ve şimdiden deli gibi mod üretiyorlar oyun için. Bir kaptırdınız mı paçayı kolay kolay kurtarmanız mümkün değil.

Oyunda bekleyeceğiniz üzere birçok silah, hava-kara-deniz aracı yer alıyor. Piyade olarak koştururken simülasyon havasını ve gerçekçiliği sonuna kadar hissederken araçların tepesindeyken oyun biraz *Battlefield* havasına bürünüyor ama sorun değil. Onlar da çok kazık olsa hiç oynanmaz bir hale gelirdi oyun.

Senaryoyu önce tek başınıza sonra da co-op bitirdikten sonra online ortamlara dalmanızın vakti gelecek. O an gelmeden önce sizi bir konuda uyarmalıyım. "Harita aynı harita, 70 oyuncu ve bir sürü görev, yarım saat oynar çıkarım" hikâyesini unutun direkt. Oyunla birlikte düzgün bir editör de geldiği için bol bol harita ve görev hazırlayıp internette paylaşabilirsiniz. Zaten herkes bunu yaptığından bir girdiğiniz senaryo bir diğerini tutmayacak. Hazırlıklı olun.

Uzun lafın kısası ArmA 2 hem vakti hem de sabrı bol olan simülasyon hastası oyuncular için, sağlam grafikleri ve gerçekçi dünyasıyla muhteşem bir oyun. Mevcut bug'ların temizlenmesi çok uzun sürmeyecektir. Yapay zekâya da biraz ayar verdiler mi bütün sene sistemimden kaldırmayacağım



ArmA 2 Flash Oyunu

www.arma2.com adresinde "Supply Depot" menüsünün altında "Flash Game" sekmesine koşarak gidiyorsunuz. Karşınıza çıkan sayfadan ArmA 2'nin Flash oyununu indiriyorsunuz ve hemen oynamaya başlıyorsunuz. Her hafta en yüksek skoru elde eden 2 kullanıcıya Bohemia ArmA 2 hediye ediyor. Güle güle oynayın.

Oyun başlarında haritamıza atılan üç çarpı muhtemel Chedaki kamplarını işaret ediyor. Bu noktalara keşif turları atmamız gerekiyor. Elektrozavodsk'tan ilk noktaya varmam yaklaşık 10 dakikamı alıyor. İkinci noktaya varıp kampı temizlememse rahat bir 25 dakika. Son noktaya ulaştığımdaysa diğer NATO güçlerinin kampı zaten temizlediğini öğreniyorum. Yaklaşık 1.5 saatte keşif turunu tamamlamayı başarıyorum.





ARMORY

Oyunun enteresan özelliklerinden biri Armory. Armory'e girip oyunda yer alan tüm birim, araç, silah ve hayvanı oynayabiliyoruz. Evet, hayvanı dedim. İlk açılan keçi oldu. Bildiğiniz keçi. Armory'nin en güzel yanıysa bitmek bilmeyen challenge'ları. Burada kullanabildiğiniz her şeyle ilgili ufak oyunlar bulabiliyorsunuz. Keçileri bile oynatabilirsiniz! Evet.

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Bohemia Interactive Studio > **Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam: 50$) > **Yaş Sınırı:** +16
> **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7800 / Radeon 1800 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Quad 2.8GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 4850 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.arma2.com



SON KARAR

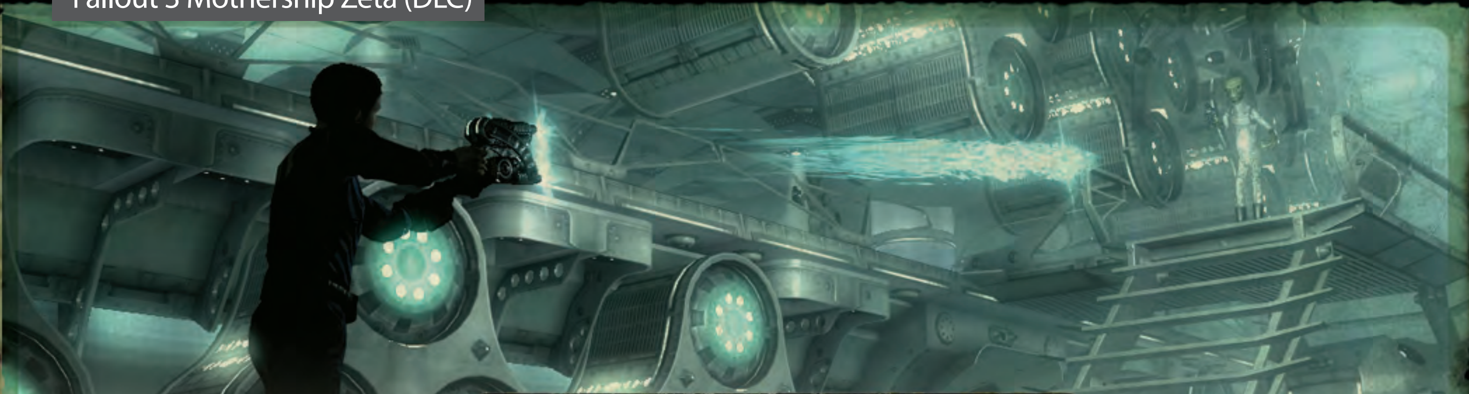
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Simülasyon oyunları için vaktiniz, sabrınız ve sevginiz varsa bu yıl boyunca ne yapacağınız belli. Genişleme paketi de yolda.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360



Fallout 3 MOTHERSHIP ZETA

BETHESDA EKİBİ TOPLANIN, ANA GEMİYE DÖNÜYORUZ! –KAAN ALKIN

Point Lookout'un lanetli topraklarında gereğinden fazla vakit geçirmiştim. Bir cehennemi diğerine tercih etmekten farksızdı ama yine ama kendimi Wasteland'de daha güvende hissediyordum. Duchess Gambit'e döndüğümde geminin kaptanının yardım elimi uzattığım biriyle değiştiğini gördüm. Biletim hâlâ geçerliydi her durumda. Buharlı gemi iskeleden ayrılırken son kez baktım lanetli adaya. Silueti sislerin ardında iyice bulanıklaştığında, mideme giren kramplar hikâyemin henüz sona ermediğinin işaretiydi, telsizden gelen cızırtılarsa sağlaması…

Gizemli telsiz sinyalinin peşinden gittiğime pişman olacağımı biliyordum fakat yapacak başka neyim vardı? Wasteland, yerleşip bir aile kurup yaşlanıp öleceğim bir yer değildi ki. Daha önce Wasteland'de dolanırken uzaylı olduğundan şüphelendiğim bir cesede rastlamıştım. Şimdi geminin çarpma anında açtığı yolun içinde yürürken hissettiklerimse ceset görmekle kıyaslanamaz bile. Yine kramp, bu kez çok daha şiddetli ama. Sanırım kendimden geçeceğim.

Wasteland'in gezginlerinden biri olarak başımıza gelmeyen kalmadı demişimdir birçok kez. Her defasında bu topraklar beni şaşırtmayı başarmıştır. Şimdi tepemdeki uzaylılara bakıyorum ve aklımdan geçen tek şey şu uzaylı mitinden neden bir türlü vazgeçemedikleri oluyor. Mothership Zeta yeni toprakları genişletmek yerine bizi daha FPS tarzı bir maceraya sürüklüyor. Operation Anchorage kadar çatışmaya sokuyor. Bir sürü uzaylıya dünyayı dar etmemize imkân veriyor. Yeni bir iki silahla ve pek derinliği olmayan yeni karakterlerle tanıştırıyor. *Broken Steel* ve *Point Lookout* sonrası bu kadar aksiyon biraz yüzeyselleştirmiş atmosferi ama yeni bir ortam, yeni tasarımlar görmek yine harika. Yine de pek heyecanlı değilim, ne bileyim, Tesla'nız varsa uzaylıları elektrik manyağı yapmaya devam edeceksiniz, ötesi yok. Ayrıca F3 söz konusu olduğunda baştan sona koridorlarda dolaştığım bir oyun biraz baydı. Karşıma çıkan problemleri aksiyonla çözüyor olmak da çok eğlendiremedi. Mothership Zeta'nın en büyük başarısı finaliydi kesinlikle ama tabii ki anlatacak değilim. Zaten Fallout 3 için başka indirilebilir içerik de gelmeyecek. Yazık bize, Bethesda tam da becermeye başlamıştı bu işi.



AYIP OLUYOR AMA!

Uzaylılarla ilgili en gereksiz mite, daha doğrusu geyiğe yer verilmiş Mothership Zeta'da. Belki benim için fesat diyeceğim ama görünen köy kılavuz istemez. Nereden çıkarıyorsunuz kuzum bizi kaçıran her uzaylının illa bir şeyler tıkayacağını bir tarafımıza? Teknoloji yapmışlar, galaksiler arası seyahat etmişler, cinsel çağrışımlı olmayan test araç gereci yapamamışlar mı?



OYUNUN SONU

Bethesda'nın Fallout 3 için yayınladığı son içerik paketiydi Mothership Zeta. Hikâye de böylece sona erdi. Toplamda 50 dolar eden 5 paketten hangisi en iyisiydi peki?

1- Point Lookout: Dördüncü DLC, Wasteland'i en fazla genişleten, en çok karakter ve hikâye ekleyen en birinci güzeliydi.

2- Broken Steel: Üçüncü paket oyunun sonunu bile değiştiren, enclave'in canına okuyan paketti, gönlümdeki yeri ikincilik oldu.

3- Mothership Zeta: Çok aksiyon, biraz yüzeysel bir de çok çizgisel bir kapanış oldu ama bence yine de en iyi üçüncü paketti.

4- The Pitt: Az buz hikâye falan ekledi ama bu ikinci paketin ömrü çok kısa oldu. Olsun adam dövdük arenada.

5- Operation Anchorage: Fallout dünyasıyla en az alakası olan içerik paketi birincisiydi. Adam vur vur nereye kadar, pöf.

1- Tesla hayatta olaydıda göreydi dünyalıların az sonra uzaylılar üstünde yapacağı ilk deneyi.

2- İnsan uzaylı deyince daha karizmatik bir şey bekliyor. Bu ne yahu.

1



2





Elimde uzaylılardan yanladığım atomik bilmem ne silahı, vurdum mu dağıtıyor. Uzaylılar zaten yumuşacık, fazla geldi bendeki silahlar zaten uzaylılara. Yazık kalkan açmış birde önünüde göremiyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bethestadan Fallout 3 için son içerik paketi, kıymetini bilin. Bilmiyorsanız modlara dadanın ihihihi.

7.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Bethesda > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X800XT ekran kartı, 8.6GB sabit disk alanı (Fallout 3 ve DLC kurulumları dahil) > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 8.6GB sabit disk alanı (Fallout 3 ve DLC kurulumları dahil) > **Web Sitesi:** fallout.bethsoft.com



CEPHANELİKTEN KLAVYE VE FARE ÇIKTI – FURKAN FARUK AKINCI

Takımıyla özdeşleşmiş ve sembol olmuş futbolcular vardır. Bu yıldız futbolcuları alır da başka bir takıma koyarsanız sonuç hüsran olacaktır. Nereden biliyorum? Eh, futbol tarihi bunun örnekleriyle dolu. Demek ki kişinin başarılı olmasını sağlayan unsurlar sadece kendinde başlayıp bitmiyor. Tıpkı 2005 yılında ortalığı altüst eden ama PC'nin derin sularında boğulan Resident Evil 4 gibi. Birçok oyun dergisi ve sitesi tarafından yılın oyunu olarak gösterilip ardından berbat bir uyarlama planı yüzünden marka değeri düşen Resident Evil 4, tam bir ibret hikâyesiydi.





Oyunun PC sürümü bende o kadar derin bir etki bırakmış ki RE5'in PC versiyonu için heyecanlanamadım bile. Öyle ya, dünyanın en garip kararıyla fare desteğinden mahrum bırakılmıştı RE4. Haliyle koca oyunu klavye üzerinden oynamak da tam bir işkenceye dönmüştü. Yine böylesi bir gerzeklik çıkabilirdi işin içinden. Ne bileyim bu kez de envanter sisteminde nümerik klavyeyi kullanmak zorunda falan kalabilirdik. Ama olmadı… İşin içinden hiçbir enayi vaziyet çıkmadı. Oturdum ve RE5 oynadım deliler gibi.

Alelade bir uyarlama değil, konsolda suyunu çıkartmış da olsanız tekrar alınıp oynanası bir oyun olmuş PC'deki RE5. Tıpkı sevdiğiniz bir şarkının başka bir grup tarafından yorumlanması gibi… Oyunun hem PS3, hem de Xbox 360 versiyonlarını oynamış biri olarak söyleyebilirim ki PC kesinlikle ortama ağırlığını koymuş. Grafikler temiz ve akıcı, sesler daha berrak ve kontroller… Pardon, kontroller için ayrı bir cümle açayım. RE4'ün hezimetle sonuçlanmasının en büyük sebebi olan faresiz oynanıştan birkaç ders çıkarmış Capcom. Sonunda dünyanın en rahat ve sağlıklı kontrol cihazları olan klavye-fare ikilisiyle oynayabiliyoruz RE5'i. Bu nedenle oyun bambaşka bir çehre kazanıyor. Özellikle de iki kişi oynarken.

KARA KITADA PARLAK GÜNLER

Oyunu bilmeyenler için çıkan kısmın özetini bir geçelim, ardından PC'nin neler getirdiğine devam edelim. Uzunca bir süredir dünya üzerindeki biyolojik terör devam etmektedir. Kürenin çeşitli yerlerinden sürekli tuhaf haberler geliyordu. Bu sırada büyük ilaç firmaları kendilerini aklamak için BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) adını verdikleri askeri bir oluşum kurarlar. Amaçları dünyadaki biyo-terör aktivitelerini azaltmak ve mümkünse durdurmaktır. Son olarak Kijuju Afrika'dan gelen bir istihbarat tüm birimleri harekete geçirir. Ricardo Irving adlı bir suçlu ölümcül bir biyolojik silahı karaborsada terörist gruplara satacaktır. Adamımız Chris Redfield direkt bölgeye gönderilir. BSAA'nın Afrika sorumlusu Sheva Alomar da, Chris'i orada beklemektedir…

RE5 su katılmamış bir aksiyon oyunu. Eski oyunlarda yer alan bulmacaların yerinde bol bol silah, cephane ve düşman bulunuyor. Serinin geçirdiği evrimi çoktan duymuşsunuzdur, bu nedenle bir önceki cümleyle idare edeceksiniz artık. Omuz kamerasından kadrajladığınız ortamda kim var kim yoksa temizliyorsunuz. Kabaca oyun bu. Elbette ki silah alım satımı ve insanı aptal yerine koyan bulmacalar harita temizleme rutinini kırmakla görevliler. Arka plandaysa RE'nin uzunca bir süredir devam eden öyküsü kendine has sürprizleriyle akmaya devam ediyor.

Şayet oyunu herhangi bir konsolda oynadıysanız değişikliği direkt fark ediyorsunuz. Genel olarak oyunun grafikleri bariz daha iyi görünüyor. Sanki tüm kaplamaların üzerine ışık tutulmuş gibi berrak görünüyor her yer. Hatırlayacak olursanız RE4'ün



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Esnek kontroller
+ Yeni içerik
+ Yeni Mercenaries modları
+ Yenilenmiş grafikler
+ 3D Vision desteği
- Hâlâ harita sınırlandırmaları devam ediyor
- Kötü işlenen senaryo

- Eh be Hayri… Arsa arsa dedin bak bütün esnaf tepemize bindi.
- Lan! Gıynışmayın laaaaoov!

"- Hayri biz bu maskeli balo olayını pek kıvıramadık galiba.
- La yörü git. Dudullu eşrafına rezil ettin bizi zati.



en büyük utançlarından biri tüm ışık efektlerinin kapalı olmasıydı. Bu sefer durum tam tersi… Ayrıca hiçbir ayarına dokundurtmayan ukala RE4'ün aksine bu kez oyuna ince ayar çekebiliyoruz. Yeri gelmişken belirteyim, RE5 hem Windows 7'de, hem Vista'da, hem de XP'de çalışabiliyor. Oyunu doğal olarak hem DirectX 9'da, hem de 10'da çalıştırabiliyorsunuz. Ama oyunun en büyük numaralarından biri olan Nvidia'nın üç boyutlu gözlük desteğinden yararlanmak istiyorsanız DirectX 10'a ihtiyacınız olacak. Bu arada RE5'in optimizasyonunun da hiç fena olmadığını belirteyim. Ortalama sistemlerde de gayet iyi grafiklerle oynayabiliyorsunuz.

ŞEYTANIN PC HALLERİ

Şimdi işin asıl bomba kısmını anlatıyorum, iyi dinleyin. Lafım özellikle oyunu konsolda oynamışlar için. Oyunun en acı verici yanlarından biri envanter sistemiyle boğuşmaktı hatırlayacak olursanız. Aksiyonun göbeğinde düşmanlar etrafınızı sarmışken, menüyü açıp ilkyardım spreyini seçmeye çalışırken küfür dağarcığınızın kanallarını iyice açıyordunuz. Peki PC'de ne yapıyoruz? İstediğimiz nesneyi numara tuşlarına atıyoruz ve tüm dertlerimiz sona eriyor. Hadi, oldu olacak R tuşuna basın da silahınızı tekrar doldurun. Muhteşem! Hatta ve hatta geliştirici ekip o kadar ince düşünmüş ki bir gamepad ve klavye-fare arasında geçiş yaptığınız anda oyun anında bunu algılıyor. Gamepad'i taktığınız anda silahın lazer pointer'ı açılıyor. Ama fare taktığınızda lazer kapanıyor ve gez-göz-arpacık ile savaşmaya başlıyorsunuz. Ayarları değiştirmek de mümkün ama bu şekilde oynamanızı öneririm.

Şimdi elimizde neler var, bir bakalım. Çok yüksek sistem gereksinimi talep etmeyen ama iyi grafikler sunan performanslı bir oyun motoru ve harika kontroller. Yetmezmiş gibi bunlara bir de PC'ye özel içeriği ekleyelim. Geliştirilmiş Mercenaries modunda ekstra zorluk seviyesi seçebiliyorsunuz. Bu üst zorluk seviyesinde her bir haritadaki düşmanların sayısı üçe katlanıyor. Eh, böyle bir zorluk seviyesinin altından da klavye-fare olmadan kalkılmazdı zaten. Ayrıca Chris ve Sheva için ikişer tane de ekstra kostüm bulunuyor.

ŞİMDİYE KADAR NEREDEYDİNİZ?

Tek kişi oynamaktan sıkıldığınız anda online olarak bir arkadaşınızla maceranın tadını çıkarabiliyorsunuz. Bana sorarsanız tüm oyunu direkt böyle oynayın. RE5 bariz bir şekilde iki kişinin oynayacağı şekilde tasarlanmış çünkü. Elbette ki tek kişi oynamak da gayet eğlenceli ancak iki kişi oynamanın tadı bambaşka… Konu başka bir oyun olsaydı inanın bu kadar ısrar etmezdim ama RE5'i mutlaka iki kişi oynayın.

Durum budur sevgili oyungezerler. Bence RE5'in PC versiyonu, orijinal konsol sürümlerine nal toplatıyor. Oyunun konsollardan daha kötü olduğu bir yan çok aradım ama bulamadım. Teknik özellikler, kontroller, içerik hepsi daha güçlü. Hah, buldum aslında bir tane kötü özellik. PC oyuncuları fena spoiler yediler. Oyun PC'ye geç çıktığı için hikâyenin sürprizlerinden oldular. Başka da kötü bir şey diyemiyorum bu sürüme. Oyunun önceden de bildiğiniz kötü yanlarında bir değişiklik beklemeyin tabii; karakterler ve konu daha iyi işlenebilirdi örneğin ya da Chris bir metrelik çitlerin üzerinden atlayabilirdi… Konsollara selam, PC'ye devam o zaman… Böyle de şuursuzca bitiririm yazıyı.

Resident Evil 1'den çıkarıp getirdiğimiz Zombi Naim diyor ki: "Biz zombiler aslında tamamen hayal ürünü varlıklar değiliz. Haiti'de Voodoo büyücülerinin ölen insanları bilinçsiz bir şekilde kukla gibi kullanıp çalıştırdıkları söylenir. Hatta balon balığının içinde bulunan bir zehir, birtakım bitki özleriyle karıştırılıp direkt olarak ölünün damarlarına enjekte edildiği zaman insan bedenini hipnoz altındaymış gibi kullanma şansınız oluyormuş. Geleceğiz bi' gün...





- Mercenaries modundaki zombi sayısını üçe katlayan yeni bir zorluk seviyesi bulunuyor.

NVIDIA 3D VISION



Aslına bakarsanız bu teknolojiyi Resident Evil 5'te deneyemedik ama deneyen arkadaşlara sorduk. Öncelikle 120Hz tazeleme oranına sahip bir monitöre ihtiyacınız olduğunu belirteyim. Sonra da tahmin edebileceğiniz üzere Nvidia'nın üç boyut gözlüklerine sahip olmanız gerekiyor. Son olaraksa DirectX 10 destekli bir ekran kartı (bir tek bu vardı bizde, ondan deneyemedik). Resident Evil 5 3D Vision teknolojisine tam destek verdiği için oyunun genel oyun içi grafiklerinin dışında ara sahneleri direkt olarak bu teknolojiye uyarlanmış. Özellikle oyunun başındaki idam sahnesinde kanlar camdan dışarı fırlıyor, sizi gören zombiler ekrandan dışarı çıkıyor. En kısa zamanda denemek lazım.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (89 TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium D/ AMD Athlon 64 X2 işlemci, 1 GB RAM, Nvidia GeForce 6800 / ATI Radeon HD 2400 Pro, 8 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium Core 2 Quad / AMD Phenom X4 işlemci, 2GB RAM, Nvidia GeForce 9800 / ATI Radeon HD 4800, 8 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.residentevil.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Daha iyi grafikler, daha fazla içerik, daha iyi kontroller. Resident Evil 5 PC'ye daha çok yakışmış.

8.8

PC PS2 PS3 Wii 360



BU OYUNU OYNAMAK İÇİN BİRAZ DELİ OLMAK LAZIM -BURAK AKMENEK

Her oyun incelememin başında adını anmadan geçemediğim Serpil bana "Hearts of Iron yazacaksın, önceki oyunları oynamış mıydın?" diye sorduğunda "hayır ama sağda solda incelemelerini okuyordum" demiştim. Bunun üzerine ofis içerisinde manidar bakışlarla karşılaşmıştım. Kimse yeni oyunu düzgün yazabileceğime inanmıyordu. Onlara "görürsünüz siz" bakışı atarken Hearts of Iron oynamanın aslında saatlerce kitap okumakla eşdeğer olduğunun henüz farkında değildim.

STRATEJİ DEĞİL SİMÜLASYON

Hearts of Iron, İkinci Dünya Savaşı'yla ilgili son derece ayrıntılı bilgiler içeren saf bir strateji. Saf diyorum çünkü oyunda hiçbir süs yok. Ne savaşlardaki birlikleri savaş alanını üç boyutlu görerek yönetebiliyorsunuz, ne de haritadaki birimlerinizin yürüme animasyonu var. Her şey son derece sade bir şekilde gerçekleşiyor. Fakat oyun boyunca size aktarılan bilgi muazzam. Tamamen bir politikacı gibi kararlar aldığınız, bir bakan gibi işleri idare ettiğiniz ve bir genelkurmay başkanı gibi savaşları yönettiğiniz bir oyun bu. Her şey tablolardan ve piyonlardan ibaret fakat bunun yanı sıra özellikle askeri birimler hakkında son derece ayrıntılı bilgilere ulaşabiliyorsunuz. Bu bilgilerin tümü de son derece ciddi bir şekilde yansıtılıyor ki böylece kendinizi genel strateji üzerine kararlar veren bir oyuncudan daha çok, o yıllarda yaşayan bir politikacı veya lider gibi hissediyorsunuz. Öyle ki tüm oyunu savaşmadan, yalnızca politik kararlar vererek sonlandırabileceğinizi bile rahatlıkla söyleyebilirim. Tabii savaşsız bir oyunun ne kadar eğlenceli olacağı tartışılır.

Bu kadar uç bir strateji oyununa alışmak, özellikle de meraklısı değilseniz, oldukça zor olabilir. Hatta baştan söylemeliyim, yıllarınızı strateji oyunlarına vermediyseniz HoI3'e hiç heves etmeyin. Çünkü ilk 15 dakika içerisinde bilgi yığınının arasında kaybolup ne yapacağınızı bile tam olarak kavrayamadan biraz debelenecek ve sonra da arkanıza bile bakmadan kaçacaksınız muhtemelen. İyi haber; bunu yaptığınız için kimse parmakla gösterip gülmeyecek arkanızdan. Ben bile strateji sevmeme karşın, oyunun yetersiz tutorial'ını okuduktan sonra uzunca bir süre nereden başlayacağıma bir türlü karar veremedim. Nereye baksam bir sürü bilgi yığınının içerisinde kayboldum. Arayüz de çok arkadaş canlısı olmayınca, oyunu öğrenmek için elimdeki kahveyi bırakıp kafamı iyice toplamam gerekti.

Hearts of Iron III'te 1936 tarihinden 1944 yılına kadar uzanan aralıklarda İkinci Dünya Savaşı'na girebileceğiniz bölümler var. Yani dilerseniz savaş öncesinin o bunalımlı yıllarından oyuna girebilir ya da Reich'ın gerilediği dönemde savaşa dahil olabilirsiniz. Tercihinizi yaptıktan sonra ana strateji





Türkiye'nin ordu sayısı çok komik, ama akıllı bir stratejiyle askerlerinizi tüm savaş boyunca kullanmanıza gerek bile kalmayabilir.





Teknoloji aslında savaştaki üstünlüğünüzün anahtar noktası. Araştırmalarınız, savaş stratejinizi direkt olarak etkiliyor.



İşte savaş zamanında hükümeti oluşturan bakanlar kabinesi ve M. Kemal Atatürk

İSMET İNÖNÜ OLUP ORDUYU YAPAY ZEKÂYA BIRAKIP DİPLOMASİ, POLİTİKA VE ÜRETİME YÖNELEBİLİRSİNİZ

ekranı dışında kullanabileceğiniz 6 farklı ekranla karşılaşacaksınız. Bunlar Diplomasi, Politika, Üretim, Teknoloji, Ordu ve İstihbarat.

YAPAY ZEKÂYA BIRAKIN

Her biri oldukça ayrıntılı tablolar içeren bu ekranlarda öncelikle gözünüze çarpan şey tüm bu alanların yönetimini yapay zekâya bırakabilmeniz olacak. Böylece dilediğiniz alana yoğunlaşarak oyundan daha çok keyif alabilirsiniz. Oyundaki ikinci güzel özellikse o döneme ait tonla bilgi vermesi. Örneğin Türkiye'yi oynayabildiğiniz her strateji oyununda olduğu gibi ülkemizi seçip "yine hangi hatalarla karşılaşacağım" diye baktığınızda dönemin kabinesinin eksiksiz olarak işlendiğini göreceksiniz. Üstelik gerçek resimleriyle birlikte! Yalnız önceki oyunlara nazaran bakanlarla ilgili ayrıntılar biraz azaltılmış.

İSMET İNÖNÜ OLMAK

Diplomasi, politika ve istihbaratı yapay zekânın yönetimine bırakıp siz savaşa konsantre olabilirsiniz. Ya da Türkiye gibi savaşın başında tarafsızlığını ilan eden bir ülkeyi oynayacaksanız, bir İsmet İnönü olup orduyu tamamen yapay zekâya bırakarak diplomasi, politika ve üretim ekranında zaman geçirebilirsiniz. Her ne kadar oyunla ilgili bilgilere rastladığım çeşitli forumlarda yapay zekânın kötü yönetiminden bahsedilse de ben felaket bir sonuçla karşılaşmadım. Tabii ki ara sıra ne yaptığına bakıp bir ince ayar çekmeniz gerekebiliyor. Ama yapay zekâ genellikle işleri iyi götürüyor.

Gerçek ülke politikalarında olduğu gibi bu oyunda da tüm stratejinizin temelinde üretim kapasiteniz yatıyor. Hem halkınızı besleyip politik kariyerinizi garanti altına almak, hem ticarette para kazanmak hem de ordularınızı beslemek için iyi bir üretim kapasitesine sahip olmak durumundasınız. Tabii ki bu kapasiteyi verimli bir şekilde kullanmalısınız. Ayrıca halkınız için ürettiğiniz mallarla ordunuz için ürettiğiniz malzemelerin üretim dengesini iyi kurarak her ikisini de destekliyor olmanız lazım. Malum, halkın çalışması ve savaşması için tok olması gerek. Bu ince ayarı yaptıktan sonra, önce politik olarak içeriden kendinizi sağlama almalısınız. Kabinenizdeki tüm üyelerin ülkeniz üzerinde farklı etkileri var. Kabine üyelerini dilerseniz değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca partiniz halkın desteğini ne kadar alırsa, hareket alanınız o kadar genişliyor. Bunun yanı sıra orduya asker almak gibi hukuksal düzenlemeleri de düzgün bir şekilde yapmanız gerekiyor. Hukuk mu dedim? Evet, devlet adamı olarak kanunlara da el atabiliyorsunuz.

Diplomasi ekranıysa oldukça pratik tasarlanmış. Önceki oyundaki bar sistemi kaldırılmış. Ayrıca para yerine liderlik puan sistemi getirilmiş. O zamanlarda esen politik rüzgârlara gayet uygun olarak dünya üzerinde müttefikler, ittifak devletleri ve komünizm olmak üzere üç farklı kutuplaşma görülüyor. Tüm uluslar bayraklarıyla bir üçgenin içerisinde bulunuyorlar. Ülkelerin bayrakları bu üç kutuptan birine olan eğilimlerine göre üçgen içerisinde hareket ediyor. Siz dilediğiniz ülkeyi etkilemek için burada çaba sarf edebiliyorsunuz. Etkileme süreci siz durduruncaya kadar devam ediyor.



Ülkelerin politik eğilim olarak hangi tarafa doğru kaydığını gösteren bu üçgen oldukça akıllıca düşünülmüş.

Teknoloji aynı zamanda savaş alanında belirleyeceğiniz genel stratejiyi fazlasıyla etkilediğinden bu ekran çok önemli. Araştırdığınız teknolojileri uygulamaya koymazsanız bir süre sonra o konuda körelmeye başlıyorsunuz. Hem keşfedip hem de uyguladıkça uzmanlığınız artıyor. Burada önceki oyunlara göre daha esnek bir sistem uygulanmış. Artık bir uçağı üretmek için inatla o uçaktaki tüm parçaların ön teknolojilerini araştırmanız gerekmiyor. Bu sayede artık gemilere de kolayca seviye atlatabiliyoruz. İstihbarat ekranı eskiden olduğu gibi düşmanın üretim tesislerini sabote etme, karşı istihbaratta bulunma vb. eylemlerde bulunabildiğiniz tabloları sunuyor.

Benim küçük askerlerim

İkinci Dünya Savaşı'na kafayı fena halde takan, ayrıntı delileri yalnızca oyun oynamakla kalmıyor. Bir fırça ve biraz boyayla başlayan bu hobi bir süre sonra büyük bir takıntı haline gelebiliyor. Fakat sonunda çıkan eser için gösterilen sabır ve alın terine değiyor. En ufak ayrıntısına kadar orijinal renklerine uygun olarak boyanan ve hatta yaratılan senaryoya göre eskitilen modeller, daha sonra cam fanuslar ve akvaryumlar içerisinde korumaya alınıyor. İşte Hearts of Iron III, böyle takıntılı fakat harika işler başaran oyunculara hitap ediyor. Eserini dergimizde kullanmamıza izin veren Tunç Vardal'a sonsuz teşekkürler ederim.



Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ İkinci Dünya Savaşı'yla ilgili müthiş ayrıntılı bir bilgi kaynağı
- \+ Son derece gerçekçi devlet ve savaş yönetimi var
- \- İleri derecede İngilizce bilmeyen oynayamaz
- \- Öğrenme süresi çok uzun
- \- Savaşmıyorsanız oyun çok sıkıcı olabiliyor

NEFRET TOHUMLARI EKİN

Halkın desteğini almadan kafanıza göre bir ülkeye savaş açmanız mümkün değil. Bunun için casuslarınızı kullanarak ülkenizde ve karşı tarafta halkı galeyana getirip bir soğukluk yaratmanız gerekiyor. Fakat sonrasında da kafanıza göre takılamıyorsunuz. Bir yere kadar serbest olsanız da oyun sizi tarihsel akışa göre yönlendiriyor. Tabii ki bu akışı değiştirebiliyorsunuz ama oyun o dönemin içerisinde bulunduğu çerçeveye göre çok esneyemiyor ve sizi arkadan arkadan genel senaryoya doğru itiyor.

Toparlarsak, bu öyle birkaç saatte ustalaşamayacağınız, son derece uç bir strateji oyunu. Eğer hem strateji oyunlarına hem de 2. Dünya Savaşı'na tutkunsanız bu oyuna bayılacaksınız.



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Ancak fanatik strateji oyuncularına ya da İkinci Dünya Savaşı delilerine hitap eden, çok detaylı bir oyun.

7.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Paradox Interactive > **Dağıtım:** Paradox Interactive > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 240 MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı,240GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.hoi3.com



G-FORCE

HAMSTER'INIZ SİZ UYURKEN NE YAPIYOR DERSİNİZ? -VOLKAN TURAN

Geçen ay *Ice Age 3* ve *Transformers 2* sayesinde yaşadığım duble memnuniyetsizlikten sonra **G-Force** adlı film oyunuyla baş başa kalınca biraz durdum. Düşündüm. Taşındım. Yo, gerçek anlamda taşındım yeni evime. Yerleştikten sonra da bu beyaz Word sayfasını açtım. *Artık film oyunları tarihimde beyaz bir sayfa açmalıyım* kelime oyununu yapmak geldi giriş paragrafında aklıma. Yaptım. Hiç de pişman olmadım, G-Force'u alıp oynadığıma. Çünkü film oyunlarından beklenmeyecek kadar iyi çıktı bu bıyıklı denekler.

AT AT GÖZLÜĞÜNÜ

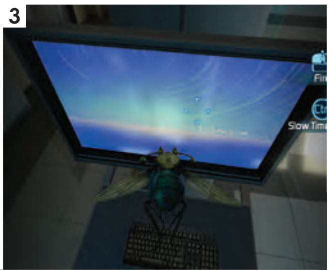
Türkiye'de eylülde vizyona girecek olan G-Force'un oyunu hiç de *boş* değil. Öncelikle konu gayet ilginç. Milyarder Leonard Sabre'nin hain planını devreye sokması ve ürettiği tüm elektronik eşyaların birer silaha dönüşmesi sonucu devletin gizli bir birimi olan G-Force bu problemi ortadan kaldırmakla görevlendirilir. *Görevimiz Tehlike* edasında başlayan oyun oldukça ilginç. Yani aslında karşımızdaki karakter Tom Cruise olacağına bir hamster olmuş *(Tom Cruise yerine hamster o kadar da fena bir tercih değil -Serp.)*! Silah olarak da Kratos'un oynar bıçaklı silahı yerine elektro-kırbacını almış. Elinde bir lazer tabancası, kafasında konuşma seti ve termal gözlükler, birbirinden şık ajan icatları… Disney'in bu tip "hayvanlardan kahraman yaratma" alışkanlığına güzel bir örnek olmuş G-Force.

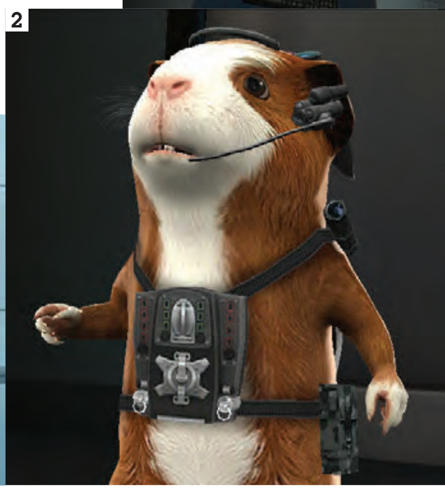
Başrol oyuncumuz Darwin kadar sadık yardımcısı Mooch da ilginç bir karakter. Kendisi aslında en son model teknolojiyle donatılmış bir sinek; yanınızda uçup duruyor. Zamanı yavaşlatmak, sığabileceği her yere girmek gibi alışkanlıkları var. Minik uzantılarıyla ufak elektroşoklar verip kilitleri açabiliyor, düşmanları bayıltabiliyor. Çoğu bulmacayı onun yardımıyla çözebiliyorsunuz. İyi bir ikilisiniz anlayacağınız. Oyunu aksiyon ve bulmaca olarak ikiye bölersek, iki taraf da çok iyi dengelenmiş. Oyun boyunca ikisini de yapmaktan sıkılmıyorsunuz. Özellikle bulmacaları çözmek oldukça keyifli. Ulaşması zor bir yere gitmeye çalışabiliyor, düşmanın size saldırısını yolunuzu açmak için kullanabiliyor veya tırmanılacak ince bir boru arayabiliyorsunuz. Aksiyon tarafıysa oyun ilerledikçe sıcaklaşıyor, hatta zorlaşıyor. Yanınızda taşıyabileceğiniz üç farklı silah var. Tek tuşla aralarında geçiş yapabildiğiniz için, yakın ve uzak saldırılarda düşmana karşı bir hayli acımasız olabiliyorsunuz. Düşmanlar da düşman yani! Bir bakmışsınız tıraş makinesi ayaklanmış, bir bakmışsınız su ısıtıcısı dile gelmiş veya kulaklık üzerinize atlıyor. Oyun size bir an bile olsa *"Odamdaki elektronik eşyalar canlanırsa n'olurum acaba?"* diye düşündürtebiliyor. Boss dövüşleri hiç de "çocuk oyunu" veya "film oyunlarındaki" gibi değil. Her birinin zayıf yönleri var ve çevreyi de kullanarak bunları yenebiliyorsunuz.

HAYVAN SEVEN OYNAR

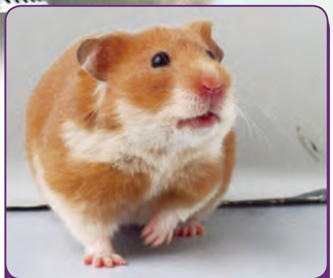
Elbette oyun efsane filan değil. Sadece basmakalıp film oyunları arasından sıyrılarak bizi bir hayli şaşırttı. Hem sevimli, hem eğlenceli. Hataları da göze batmıyor. Çocuk da oynar, yetişkin de (gel vatandaş geeel diyeceğim şimdi). Ara sahneleri sayesinde sinematik bir havası da var. Filmini izledikten sonra herkese öneririm bu son model deneklerin macerasını.

**Filmde Hamster, yerine Guinea Pig adı kullanılıyor.*









HAMSTER BESLEYECEKLERE ÖNERİLER

Her hamster ajan doğmaz belki ama hepsi sevimli canlılardır ve belli istekleri vardır:

-Uyanmaları gerekiyorsa asla uyandırmayın!

-Kebap, acı biber yedirmeyin. Yağlı şeyler asla.

-Sabunla yıkamayın. Hatta yıkamayın.

-Stresli ortamdan ve güneş ışığından uzak tutun. Talaş verin. Sevin.

1- Jetpack harika bir icat. Asansör tuşuna bile basabilirsiniz!

2- Bir kedi gördüm sanki! Gel lan buraya!

3- Mooch çok kültürlü bir sinektir. İnternete bile girer.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Disney'i, aksiyonlu platform oyunlarını seviyorsanız, G-Force'u da sevmemeniz için bir neden yok.

7.7

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon/Platform > **Yapım:** Eurocom Ent > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (79 TL) > **Yaş sınırı:** 10+ > **Minimum sistem gereksinimleri:** 2 GHz P4/2400+ AMD Athlon (XP), 2.4 GHz P4/1.8 GHz Intel Core 2/ 3000+ Athlon (Vista), 512MB RAM XP-1024 MB RAM Vista, GeForce6600 ATI Radeon X1300 Ekran Kartı, 3GB HDD > **Önerilen sistem gereksinimleri:** 3.0 GHz P4/ 2.0 GHz Intel Core 2/ 3500+ Athlon, 2GB RAM, GeForce6800 GT /ATI Radeon 2600 Pro Ekran Kartı, > **Web Sitesi:** www.disney.go.com/g-force

1



2





1- Bölüm bittiğinde Monty hakkındaki herşeyi biliyor olacaksınız

2- Sanki kızıl saç ve bıyıksız İskoç olmazmış gibi

WALLACE&GROMIT'S GRAND ADVENTURES

DÖRT KISIM, TEKMİLİ BİRDEN -ESER GÜVEN

Bir serinin daha sonuna geldiğimiz şu dakikalarda yapımda emeği geçen tüm... Ehm, hatırlarsanız Nisan ayında Wallace & Gromit'in ilk bölümünü incelemiş ve çok da beğenmiştim. Telltale'in bu serisi toplamda dört bölümden oluşacaktı ve biz de ilk bölümün ardından bölümleri tek tek incelemek yerine serinin bitmesini beklemeye karar verdik. Böylece bölümler arasında ciddi farklar var mı daha rahat görebilecek, eleştiri oklarımızı daha haşin saplayabilecektik. Yay hazır, oklarım hazır, hedef de artık hazır, başlıyoruz.

WALLACE VE GROMIT, LAFIM SİZE

Öncelikle seriye ilk oyunla birlikte başladığınızı varsayarak W&G hakkında genel bilgi verme kısmını es geçiyorum, zaten ilk incelememizde buna değinmiştik. İkinci bölüm olan The Last Resort yine ilk bölümdeki mekânları kullanıyor, sadece iç tasarımlar bölümün hikâyesini desteklemek üzere değiştirilmiş. Böylece ana hikâyeden kopmuş gibi hissetmiyorsunuz ancak *Sam & Max*'te de benzeri kullanılan bu teknikte bu sefer sanki bir şeyler eksik kalmış. *Sam & Max*'teki karakter değişiklikleri (Sybil'in her bölümde farklı bir işe sahip olması, Bosco'nun paranoyaklığını gitgide artması gibi) mekânların da farklı hissettirmesini sağlıyordu. The Last Resort'ta ise karşılaştığımız tek yeni şey Duncan McBiscuit ismindeki, klişe bir İskoç karakteri. Bulmacaların zorluk seviyesi ilk bölüme oranla düşmüş ve sıradanlaşmış. Hatta ilk bölümde Mrs. Gabberley ile eşyaları seçerek yaptığımız konuşma bulmacası resmen tekrarlanmış, aynı tür bulmacayı ikinci kez görmek açıkçası hayal kırıklığı yaratıyor. Grafik ve sesler yine tek kelimeyle harika ama işte içerik bu bölümde sınıfta kalmış. İlk bölümden daha kısa sürmesi de cabası.



Gromit sonunda kendine uygun arkadaşlar bulmayı başarmış

Üçüncü bölüm olan Muzzled! ise "hatalarından ders almışlar" dedirtiyor, çünkü serinin bence en güzel bölümü olmuş. Bir kere bölümün hikâyesi nefis, eklenen yeni karakter Monty Muzzle tek kelimeyle süper bir karakter ve bölüm boyunca onun hakkında gerçekten detaylı bilgilere sahip olduğumuz için daha bir sevgiyle bağlanabiliyoruz. 'Ruhu' olan bir karakterle karşılaşmak oyunların keyfini kesinlikle artırıyor. Bulmacalar daha profesyonelce hazırlanmış, önceki bölümlerden kopyala yapıştır yapan tembel yapımcılar kendini toparlamış. Bölümün başında öğrendiğiniz bazı bilgiler, sonlara doğru da işinize yarıyor, bu da hikâyenin ve bulmacaların çok daha iç içe olmasına olanak sağlamış. Bu bölüm ayrıca serinin en komik bölümü olma özelliğini de taşıyor.

SONUNU SÖYLÜYORUM

Normalde W&G animasyon dizisinde bölümler arasında doğrudan bir bağ yoktur, her bölüm kendi başına bir hikâyeye sahiptir (birçok çizgi filmde olduğu gibi). Telltale de başta bu prensibi benimsemiş görünüyordu, ta ki serinin dördüncü bölümüne gelene kadar. Dördüncü bölüm olan The Bogey Man, üçüncü bölümün sonunda olan bir olaydan devam ediyor (ki bunu yazıp zevkinizi baltalamak istemiyorum). Elbette üçüncü bölümü atlayarak da The Bogey Man'den zevk alabilirsiniz ama bunu niye yapasınız ki? Son bölümün parladığı noktaysa bulmaca tasarımı. Önceki bölümlerin aksine zorluk resmen kademe atlamış diyebilirim. Bu yüzden de bölümü bitirmeniz muhtemelen diğerlerine oranla daha uzun sürecek ama bitirdiğinizde bu seriyi tanıdığınıza memnun olacaksınız.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bazı bölümlerde tempo düşse de eğlenceli bir seri bu.

7.8

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Telltale Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam: Tam seri olarak 35$) > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** 2.0GHz işlemci, 512MB RAM, 64MB DX8.1 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.0GHz Pentium4, 1GB RAM, 128MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.telltalegames.com/wallaceandgromit



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

BOBBY'NİN UZAY KIYAFETİ

İnsanlar dolaşıyor etrafımda, her şey rengarenk onların gözünde. Müzikleri yok kulaklarından damarlarına akan. Gülüyorlar, eğleniyorlar, mutlular, paylaşıyorlar bir şeyi. Hani bazen bu köşeye bu ay ne yaptığımı yazıyorum ya okuyucu, bu ay ait olmamayı, ait olmayı ve aidiyet kavramının ihanetini öğrendim ben. Büyükannem yandaki odada yatıyordu, Noel'e daha on ay vardı. Ben hâlâ bunun aynı Norman Rockwell gibi olacağına inanıyordum. Ama bir sürü başka şey de yaptım ben bu ay; mesela hayatımın albümlerinden birini yapmış olan Cloud Cult'ın bir diğer albümü Advice from the Happy Hippopotamus'u dinledim. Hayırlı bir iş mi yaptım bilmiyorum, bir milyon şey birikti söylemem gereken, hiçbirini söylemedim, çünkü bir milyon şey vardı bana söylenen. Pencereden atlayan adamı gördüm ve neyi anlamadığımı aradım notalarda. Ve hâlâ bunun aynı Norman Rockwell gibi olacağına inanıyordum. Sonra Vampire the Masquerade: Bloodlines'ı oynadım iş bulamayınca eski defterleri açan tüccarları bol bol anarak. Oyun bana dişlerinden kan akan bir dedektifmişim gibi hissettirdikçe aşık oldum, oldukça oynadım, oynadıkça hissettim. Ocean House bölümünde yine tırstım ama bu sefer penceremde bana şaka olsun diye fırlatılan kar topları patlamıyordu, onları atması gereken arkadaşım, benim bir türlü gidemediğim Bulgaristan'daydı zira. Eski defterlerde FM 2008 de vardı, 2010'unun açıklanışına sevindiğim (vallahi Console Master namım yürüsün diye PSP'de oynayacağım) oyunun 2008 versiyonunda 2012'ye girdim, kendi 2012'mi düşündüm sonra, üniversitenin son sınıfında... Acaba o sene de Michael Salesman isimli uydurma bir teknik direktör Manchester City'yi şampiyon edebilecek miydi? O sene de hâlâ bunun aynı Norman Rockwell gibi olacağına inanacak mıydım?

Bu ay garip bir ay oldu sayın okuyucu. İki şehir ve dört ilçede sorguladım aidiyetimi, onun sadece kendimde olabileceğini idrak edişimse sorgulamadığım bir anda geldi bana. Gelecek aya kadar kendine çok iyi bak olur mu? Görüşelim yani kesin.

GÜZEL GÖLGELER

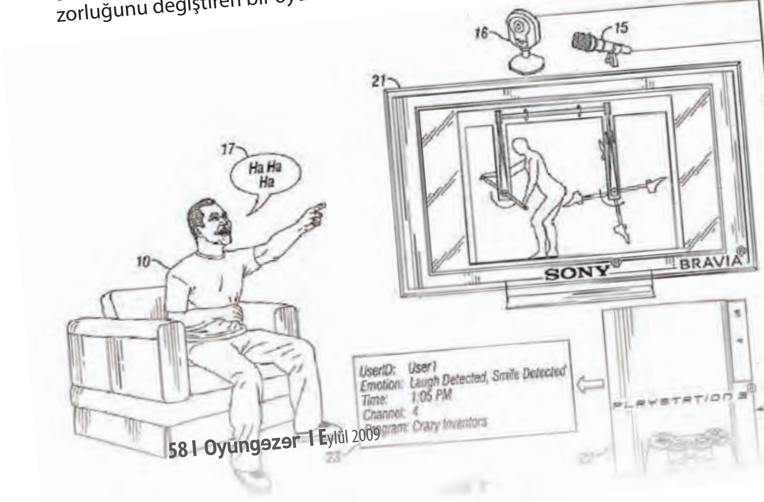
Bayanlar baylar, şu yandaki (ya da üstteki, Erden nereye koyduysa oradaki) resim, yani daha doğrusu yanda resmini gördüğünüz oyun bir Wii oyunu. Evet, HD bir konsolun yeni nesilim ben diye bağıran bir oyunu değil, gariban Wii'mizin gayet normal çözünürlüklü bir oyunu. Hatta Wii'yi en çok destekleyen üçüncü parti şirketlerden olan Hudson'un yeni oyunu; Shadow Tower. Üstelik o kadar özgün ki... Oyunda iki şeyi yönetiyoruz, bir ışık kaynağını ve bir kuleye tırmanmaya çalışan bir çocuğun gölgesini. Gölgeyi koşturup tuzaklarla yüz yüze geldiğimizde tuzakların gölgelerini ışık kaynağımızla değiştirerek bulmacaları çözmeye ve gölgemizi kuleye çıkarmaya çalışıyoruz. Çıksan ya Shadow Tower, seni çok sevdim ben...



CONSOLE

GERÇEK "EMOTION" MOTORU

Natal'ın en çok konuştuğumuz noktası olan, "günün adamı Milo"nun bizi bu kadar etkilemesinin tek bir sebebi vardı: Duygularımızı algılaması. Hatırlayın, tüm basın duyurularında en dikkat çeken noktaydı Milo'nun sıkılan kullanıcıya "n'oldu, bir derdin mi var?" diye sorabilmesi, sevincinizi paylaşabilmesi... Eh, görünen o ki bunu tek akıl eden Microsoft değilmiş. Patent bürosunu didik didik eden bazı yabancı yayın organları Sony'nin geçtiğimiz aylarda patentini aldığı bir "duygu algılayıcı"yı ortaya çıkarmış. Patente göre kahkaha, üzüntü, heyecan, sinir, sıkıntı ve ilgi sezebilen alet hakkında henüz bir resmi duyuru yok, dolayısıyla nasıl ve ne tür oyunlarda kullanılacağını kestiremiyoruz. Bunun Milo gibi direkt temasa geçtiğimiz bir durum olacağından şüpheliyiz fakat bizim tepkilerimize göre zorluğunu değiştiren bir oyun fikri de kulağa hiç fena gelmiyor hani.



AYDIN HAVASI

- Marvel'ın ittifakı şimdi biraz daha nihai; Ms. Marvel'ın Marvel Ultimate Alliance 2'nin geniş kadrosuna katıldığı açıklandı.
- Pokemon HeartGold ve SoulSilver'ın 2010 baharında bizim buralara düşeceğini öğrendik, mutlu olduk, sevindik.
- Wii'nin temmuz satışlarının konsolun çıkışından beri görülmüş en düşük rakamlara sahip olduğu açıklandı. Ha bu Nintendo'nun ayıbı mı, hayır, Wii ve DS yine ilk iki sıradaydı, piyasa yavaşlamış demek ki.
- Guitar Hero 5'in World Tour ve Smash Hits'ten şarkı alabileceği açıklandı. İşin güzel tarafı, şarkılar birebir aynı olmak yerine güncellenmiş versiyonlar olarak internetten indirilecekler (tabii oyunlara hâlihazırda sahipseniz).
- Capcom'un duyduğumuzda bizi heyecandan öldüren Dead Rising - Devil May Cry 4 - Lost Planet paketinin Avrupa'da piyasaya çıkmayacağı açıklandı. Ayıp yahu...
- XBLA ve PSN'e düşen Marvel vs. Capcom 2'nin PS3'e münhasır bir şekilde kutulu da satılacağı açıklandı. Kutuda oyun diski olmayacak fakat kullanma kılavuzundan yıllık Marvel dijital çizgi romanları aboneliğine kadar birçok ekstra mevcut.
- Wii'de hardcore oyunların umudu olan Conduit'in dünya çapında ilk ayında yetmiş beş bin kopya sattığı açıklandı. Umut kırıcı değil ama daha iyi de olabilirdi kuşkusuz.

PS3 SLIM GELİYOR!



Söylentisi aylardır dolaşıyordu ama Sony'den beklenen açıklama nihayet GamesCom'da geldi. PlayStation 3 Slim gerçekti ve hatta bu ay raflara çıkıyordu. İnce PS3'ümüzle ilgili detayları yandaki kutuda bulabilirsiniz ama biz diğer bilgileri de almak istedik ve Sony Euresia PlayStation Grup Ürün Müdürü Özgür Kirazcı'ya "o" soruları sorduk.

Merhaba Özgür Bey, PS3 Slim'e Türk oyuncular ne zaman kavuşacak?
Konsollar şu anda Hollanda'dan yüklendi ve yola çıktı. 9 Eylül'de Türkiye'de PlayStation 3'ün bulunduğu tüm noktalara aynı anda çıkacak… Gördüğünüz gibi 09.09.09'u belirledik çıkış tarihi olarak.
Peki Türkiye satış fiyatı ne olacak?
PS3 Slim'in peşin fiyatı 899 TL, taksitli fiyatı ise 999 TL olacak… PS3 Slim'in gelmesiyle birlikte mevcut 80GB'lık PS3'ün fiyatını 849, taksitli fiyatını da 949 TL'ye indirerek, yanında bir tane oyun hediyeli olarak satışa sunacağız. Yani piyasada aynı anda hem 80GB'lık PS3, hem de 120GB'lık PS3 Slim bulunabilir olacak.
Fiyat beklediğimizden yüksek geldi. Peki Slim'in yanında oyun hediyesi olmayacak mı?
İlk başta düşünmüyoruz ama tabii zamanla PS3 Slim'in yanında hediyesi olan versiyonlarını da çıkartacağız.
PS3 Slim Türkiye'de hangi noktalarda bulunacak? Her yere yetecek kadar stok olacak mı?
Tabii ki yeterli stoğumuz var. Aynı anda, aynı günde her yerde piyasada olacak.
Slim'in Türkiye'deki PS3 satışlarını artıracağını düşünüyor musunuz?
Açıkçası PS3 Slim'den beklentilerimiz çok yüksek. Geçen senenin aynı dönemine kıyasla iki kat kadar yüksek bir satış bekliyoruz.
Peki Türkçe PlayStation Network ne zaman geliyor?
Orada çalışmalarımız iyi gidiyor, bildiğiniz gibi bütün hizmetlerimiz online'a doğru kaymaya başladı. Biz de en öncelikli olarak Türkiye için PlayStation Network'ün açılmasına çalışıyoruz. Şu anda PSN hizmeti olmayan ülkeler arasında en çok PSN üyesine sahip ülke, 30 bini aşkın bir sayıyla Türkiye. Bu yüzden PSN'in gireceği ülkeler arasında en baştayız.
Hazır sizi yakalamışken, PSP Go için bir çıkış tarihi ve fiyat belli mi diye soralım.
Şu anda belli değil. Biliyorsunuz PSP Go'nun birçok özelliği online hizmetlerle iç içe, oyunları bile online satın alabiliyorsunuz. Bu yüzden Türkçe PS Store'u açmadan önce PSP Go'yu getirmeyi düşünmüyoruz. Ama tahmin ediyorum en geç 2010'un ilk çeyreğinde hem PS Store'u açmış, hem de PSP Go'yu getirmiş olacağız.

PS3 Slim'in Farkları

Daha küçük daha hafif: PS3 Slim eski modele göre yüzde 33 daha ufak, yüzde 36 daha hafif.
Daha çok kapasite: PS3 Slim standart olarak 120GB sabit disk ile gelecek.
Yeni işlemci: PS3 Slim'de Cell işlemcisinin 45nm üretilmiş yeni modeli var, bu sayede daha az güç tüketip daha az ısınıyor.
Daha sessiz: PS3 Slim daha sessiz çalışıyor, yüzde 34 daha az elektrik harcıyor.
Yeni görünüş: Tasarımla birlikte eski modelin parlak kaplaması yerine pürüzlü dokuya sahip, mat bir kaplama geliyor.
Yeni firmware: PS3 Slim'le birlikte 3.0 versiyon firmware de geliyor.
Sadece yatay kullanılacak: PS3 Slim'i dikey kullanmak isterseniz ayrıca stand almalısınız, aksi takdirde sadece yatay yerleştirebiliyorsunuz.
Sabit diske hızlı ulaşım: Sadece iki vida sökerek sabit diske ulaşabilir, garantisini bozmadan değiştirebilirsiniz.
Başka işletim sistemi yok: Yeni modele Linux kurmak mümkün değil, Sony PS3 için Linux desteğini tamamen kesiyor.
Bravia Sync: Eğer bir Sony Bravia televizyon kullanıyorsanız uzaktan kumandanızdan PS3 Slim'i de yönetebileceksiniz. Televizyonu kapatınca PS3 de otomatik kapanacak.
Yeni logo: PS3 Slim'le birlikte PlayStation logosu da değişiyor ve yeni modelin üzerinde bu yeni logo var.

MASTER



KONSOL TOP 20

Sonbahar gelse, şu liste bir darmadağın olsa, hiçbir şey olmazsa şu lanet Wii Play çıksa listeden... Çok güzel olmaz mıydı?



1 Wii Sports Resort
Wii
Beklemiyorduk diyeni vururum, vallahi vururum.

	Tür	Platform	Yayıncı
02 Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
03 Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	PC, PS3, 360	Ubisoft
04 Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	360, PS3, PS2, Wii, PSP	EA Sports
05 Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
06 Call of Duty: World At War	FPS	PS3, 360, PC, DS, PS2, Wii	Activision
07 Madden NFL 10	Spor	PS2, PS3, PSP, Wii, 360	EA Sports
08 G-Force	Platform	PC, PS2, Ps3, 360, DS, Wii, PSP	Disney
09 Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon	360, PS3, PC, Wii, PS2, DS, PSP	EA Games
10 Prototype	Aksiyon	360, PS3, PC	Activision
11 Fight Night Round 4	Spor	360, PS3	EA Sports
12 Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, PC	Activision
13 Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
14 FIFA 09	Spor	360, PS3, Wii, PC, PSP, DS	EA Sports
15 Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2K Play
16 Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	360, PS3, PC, Wii, PS2, DS, PSP	Activision
17 Guitar Hero World Tour	Eğlence	360, PS3, Wii, PS2	Activision
18 Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
19 Professor Layton and the Curious Village	Macera	DS	Nintendo
20 EA Sports Active	Spor	Wii	EA Sports

MARIO-MAT!



Oyunlarla ilgili figürler görmeye uzun zamandır alışığız, hatta çok da seviyoruz oyun kahramanlarımızın bize bakmasamızın bir köşesinden bize bakmalarını. USAopoly isimli bir firma, meğerse daha fazlasını hedefliyormuş. Geçtiğimiz günlerde yapımını bitirdiklerini açıkladıkları bir Super Mario satranç projeleri varmış baksanıza. Şimdilik yılbaşında çıkacağı ve 45 dolar olacağı açıklanan setin, bildiğimiz kadarıyla Mario karakterleriyle oynanan bir satrançtan fazlasını sunduğu falan yok ama yine de yılbaşı hediyesi olarak isterdik... Dokuz bin kişisiniz, aranızda toplaşıp bize bunu alın yahu, ofiste çalışmaktan Logic'imiz düştü, onu kasarız.

ROCKSTAR GAMES AND TIMBALAND PRESENT BEATERATOR

DJ HERO GELENE KADAR DAYIMIZ

Beatarator'u hatırlayanınız var mı? Hani şu iki sene önce açıklanan, hayatına Rockstar'ın resmi sitesinde Flash bir eklenti olarak başlayan, oyunculardan ve ünlü rapçi Timbaland'den gelen ilgiyle resmi bir oyuna dönüşen ve 2007 Mart'ında geliştirilmesine başlanan münhasır PSP oyunundan söz ediyorum. Hafızanız tazelendi mi? Hah, o halde iyi bir haberim var, iki sene önce bir bahar gecesi duyuruluşundan beri hakkında hiçbir şey duymadığımız oyunumuz Rockstar tarafından resmen yapılan açıklamaya göre 29 Eylül'de piyasaya çıkacak. Gerçi oyun biz görmeyeli biraz Wii Sports'laşmış ama olsun, heyecanla bekliyoruz.



Wii MOTIONPLUS

OTURMAYA GELMEDİĞİMİZİN EN BÜYÜK KANITI -YİĞİTCAN ERDOĞAN & EMRE İNAL

Wii... Wii hakkında ne desek boş aslında. İlk çıktığında bizim kutsal kâsemizdi, Wii Sports'un sadece bir başlangıç noktası olduğundan, bundan sonrasının çok çok daha mükemmelleşeceğinden emindik. Sonra... Sonra hiçbir şey mükemmelleşmedi Wii cephesinde. Nintendo'nun üç atlısı Samus, Mario ve Link fildişi beyazı konsolda müthiş oyunlarla serilerini temsil ettilerse de arkası gelmedi, gelemedi bir türlü. İlk önce üçüncü parti desteği gitti Wii'den; üzerinde Nintendo logosu bulunmayan veya bir mini oyun toplaması olmayan hiçbir yapım satış listelerinde ilk 20'ye giremiyordu. *Red Steel* ve *Rayman Raving Rabbids* gibi oyunları çıkışa yetiştiren ve konsol çıkmadan önce her fırsatta Wii'yi destekleyeceğinin altını çizen Ubisoft bile çıkıştan bir sene sonra hızını kesecek, *The Thing*, *Wanted* ve *Riddick* oyunlarının yapımcısı Pete Wanat aylar sonra katılacağı bir podcast'te Wii'ye yapılan ve mini oyun toplaması olmayan hiçbir yapımın gelişim parasını çıkaramadığından yakınacaktı. *No More Heroes*, *Okami Wii* ve *MadWorld* gibi oyunların başarısız satış grafikleri bunu destekliyordu üstelik. Sonra Nintendo'nun kendi oyunları da çaptan düşmeye başladı, senelerdir aldıkları yüksek skorlarla tanınan *Animal Crossing*, *Mario Kart* ve *Pokemon* serilerinin en kötü karşılanmış oyunlarına ev sahipliği yapacaktı Wii. Üstelik *Star Fox*, *F-Zero* ve *Pikmin* gibi serilerden ses yoktu. Bu kuraklık o kadar uzun zaman sürdü ki 2008 yazına girilirken herkes Wiimote'un beyinsiz bir bilek egzersizinden fazlası olmadığından, Wii'nin de oyun dünyasını mahvettiğinden emindi. Oyun tadı rafineleşmemiş "casual" oyuncuların sadece bir donanım parçasıyla birlikte paketlenmiş oyunları aldığı ve çekirdek oyuncuların zevk alabilecekleri oyunların satamadığı bir konsoldu Wii ve bu kadar çok satması diğer firmaları da bu formülü uygulamaya itiyordu. Wii'den umut kesilmişti... 2008 Temmuz'unda, sıcak bir Los Angeles gününde tüm bu hayal kırıklığını silmeye and içmiş bir Nintendo'nun tanıtımını yaptığı o ufak aparata kadar…



MotionPlus, 2008 E3'ünün kimileri için en heyecan verici açıklaması, Wiimote'u olması gerektiği şey yapan ve Nintendo'nun belki kurtuluşu olacak alet. 2008 E3'ünden tam bir sene sonra, MotionPlus artık Türkiye'de ve Türkiye'de oyuna dair ne oluyorsa kola kokusu almış bir editör gibi peşinden koşmaya alışık olan bizler onu didik didik etmek zorundayız. Ve bunu zevkle yaptık. Karşınızda MotionPlus'la ilgili bizim kendi kendimize sorduğumuz tüm soruların onunla yaşadığımız tecrübeye dayanarak bulduğumuz cevapları var. Eğer hazırsanız, yani sıcaktan bir ter kütlesine dönüşmediyseniz başlayalım. Bayanlar baylar; karşınızda Wii'nin devrimi.





MotionPlus'ın geleceği

MotionPlus'ın geleceği tamamen satış rakamlarına bağlı. An itibariyle Wii Sports Resort artı MotionPlus paketi Japonya ve Amerika'da çok iyi satıyor fakat yaşam koşulları bu iki pazar kadar yüksek olmayan bazı Avrupa ülkelerinde belirlenen fiyat bunu "Wiimote'a sokulan ufak bir şey" olarak gören son kullanıcıya yüksek gelebilir. Bunun yarattığı belirsizlikten dolayı birçok oyun an itibariyle yapımcılar tarafından bekletiliyor. Örneğin E3'te gösterilmediği için tepki toplayan yeni *Zelda* oyununda MotionPlus kontrollerinin bir opsiyon mu yoksa bir zorunluluk mu olacağı tamamen MotionPlus'ın satışlarına bağlı ve MotionPlus'la düz Wiimote'un aşırı farkından dolayı bu, oyunun yapısını kökünden değiştirebilecek bir şey.

Kısa vadedeyse MotionPlus'ın geleceği o kadar parlak değil. Yılın son çeyreğinde çıkacak büyük Wii oyunlarının hiçbiri MotionPlus'ın potansiyelini ortaya koyabilecek türden değil, fakat yine de bazı umutlar var. Geçtiğimiz sene LucasArts MotionPlus'a özel bir Star Wars oyunu yapacağını zaten duyurmuştu, yakınlarda piyasaya çıkması beklenen *Republic Heroes*'un o oyun olup olmadığı henüz belli değil fakat yine de ihtimalinin bile heyecan verici olduğu kuşkusuz. Wii'nin çıkışından beri en büyük destekçilerinden olan Ubisoft da bu konuda boş değil. Hâlihazırda üç büyük münhasır Wii oyunu geliştiren Ubisoft, E3'te bunlara bir dördüncüyü eklemişti zaten: *Red Steel 2*. *Red Steel 2*'yi E3'te oynama fırsatını zaten bulmuştuk ve size söyleyebileceğimiz tek şey, ilk *Red Steel*'de kılıç kontrollerine dair hayal kırıklığı yaşatan ne varsa hepsinin bu oyunda çözülmüş olduğu. Her ne kadar bazı tasarım kararlarını pek sevememiş olsak da MotionPlus'ın ve ilk *Red Steel*'in aldığı eleştirilerin Red Steel 2'yi çok daha rafine bir oyun yaptığı gün gibi ortada. Tüm bunların dışında an itibariyle geliştirilen MotionPlus oyunları arasında bizi heyecanlandıran bir diğer yapım da *Gladatior A.D.* Hakkında pek fazla şey bilinmeyen oyunun Roma döneminde geçtiğini, gladyatörleri konu aldığını ve *The Conduit*'in yapımcısı High Voltage tarafından geliştirildiğini biliyoruz. Ve bu kombo, oyun hakkında iyi beklentiler içerisinde olmamıza yetiyor da artıyor bile.

MotionPlus'ı nereden bulabilirim?

An itibariyle MotionPlus Avrupa bölgesinde üç, Amerika'da iki, Japonya'da ise sadece bir oyunla beraber satın alınabiliyor. Bunlardan bizi ilgilendireni haliyle Avrupa bölgesi. PAL kodlu bölgelerde piyasaya sürülen ve MotionPlus'la gelen üç oyun var: *Grand Slam Tennis*, *Tiger Woods PGA Tour 10* ve *Wii Sports Resort*. Wii Sports Resort'u ayrı olarak incelediğimiz için üzerinde çok durmaya şimdilik gerek yok. Geçen ay Xbox 360'ta incelediğimiz *Tiger Woods PGA Tour 10* ise bu konsolda bile tek kelimeyle oynadığımız en kaliteli golf oyunlarından biriydi ve her ne kadar kendisini bizzat denemeden bir şey söylemekten kaçınıyor olsak da dünya basınından aldığı tepkiler MotionPlus'ın oyunu "gelmiş geçmiş en iyi golf simülasyonu" yaptığı yönünde. Aynı *Wii Sports Resort* gibi E3'te deneme fırsatı bulduğumuz *Grand Slam Tennis* ise *Tiger Woods* gibi konu aldığı sporun belirleyici oyunu olmuş. Amatör olarak tenis oynamış biri olarak size söyleyebilirim ki elinize raket almadan tenis oynamak istiyorsanız bunun *Grand Slam Tennis*'ten daha iyi bir yolu yok, daha önce yapılmadı ve bundan sonra da zor yapılır. EA'in Wii versiyonunun zorluğunu "MotionPlus oyunu çok gerçekçi yapıyordu" sebebiyle kısması da bunun en büyük göstergesi. O yüzden bize sorarsanız *Grand Slam Tennis*'in MotionPlus'la gelen versiyonu, oyunun tatmin edici olduğu söylenen online desteği de düşünülünce diğerlerinden iyi bir tercih gibi görünüyor. Ama yok, ben sadece aparatı alacağım diyorsanız kendisi 60 liraya Türkiye'de piyasada, fakat retro-aktif çalışan bir meret olmadığı için yalnız alınmasının hiçbir anlamı yok.



MotionPlus ve biz

MotionPlus'ı test edeceğimiz oyun çok önemliydi, onu anlatmanın en iyi yolunu bulmak zorundaydık. Kendisinin hatalarını tam olarak görmek istiyorduk ve bu yüzden (bir de diğer bazı oyunları hâlihazırda E3'te denemiş olduğumdan -Yiğitcan) vasat bir oyun olan *Virtua Tennis 2009*'u ve MotionPlus'la beraber gelen *Wii Sports Resort*'u seçtik.



Virtua Tennis 2009

Geçtiğimiz aylarda Mehmet oyunu müthiş bir şekilde incelediğinden bir daha detaylara girmek niyetinde değilim, sadece MotionPlus ve Wii oyunu nasıl değiştiriyor onu anlatacağım. Çıplak Wiimote ve MotionPlus'ın en büyük farkı oyuna ne derece girdiğiniz olmalı kesinlikle... Zira evet, MotionPlus, bir daha Wiimote'a geri dönmeyi istememenizi sağlayacak kadar kaliteli. Fakat bundan daha önemlisi, hassasiyetinin yol açtıkları. MotionPlus Wiimote'unuzun ne yöne baktığını o kadar net bir şekilde algılıyor ki, tenis gibi tüm vücudunuzu kullandığınız bir oyunu simüle ederken sadece sizin bilek hareketlerinize bağımlı kalmıyor. Bir backhand atarken *Wii Sports* tenisinin aksine sadece kolunuzu öteki tarafa atmanız yetmiyor, bu sefer belinizi de döndürmeniz gerekiyor. Forehand'lerde kolunuzun vücudunuza uzaklığı gerçekte olduğu gibi önemli ve volelerde kolunuzun ne kadar kırıldığını ayarlamanız faydanıza oluyor. Keşke bir de her servis öncesi Wiimote'u oyuncumuza tutmak zorunda olmasaydık.



Wii Sports Resort Oyunları

Wii Sports'taki sayılarının 5 olduğunu düşünürsek, WSR'ın 12 farklı oyun içermesi gayet tatmin edici. Hem de bunlar oyundan öte oyun kategorisi; zira WS'deki gibi asıl oyun ve onu destekleyen yan oyunlar dizilişinin yerini, aynı temaya sahip birbirinden farklı oyunlar almış. Bu yüzden aslında 12 gözüken oyun sayımız 30'un üstüne çıkıyor. Yazıda bırakın hepsini, tüm kategorilerden bile bahsedecek yerim kalmadı ama en azından kategorileri liste halinde sunabilirim: •Kendo •Su kayağı •Frizbi •Okçuluk •Basketbol •Masa Tenisi •Golf •Bowling •Jet Ski •Kano •Bisiklet •Hava sporları



Oyun inceleyenlerin dünyasında anlamadığım olaylardan birisiydi bu hep: Neden *Wii Sports*'u inceledi herkes? Tamam, biz de yaptık ama bu oyun zaten Wii'nin yanında gelen, dolayısıyla edinmek için önce "bakalım dergiler ne demiş" denmesi gerekmeyen, herkesin edindiği bir oyun değil miydi? (Japonya hariç, mwahah!) Heyhat, kader ağlarını öyle ilginç bir şekilde örmüş ki, şimdi oturmuş devam oyununu inceliyorum... Neyse ki bu seferki ayrı satılıyor. Hoş, yakında MotionPlus'la bunu paket yapıp eskisinin yerine koyarlar, bendeki bu şom ağızlılıkla...

Wii Sports Resort'un (WSR) en önemli özelliği tabii ki MotionPlus. Şimdi burada ondan bahsetmeye başlayıp bir paradoks oluşturabilir ve sizi sonsuza kadar bu yazıya hapsedebilirim, ancak öyle bir niyetim yok, merak etmeyin. Asıl amacım MotionPlus destekli yeni oyunların, normal Wii Sports (WS) oyunlarına göre ne denli gelişmiş olduğunu açıklamak ve buna revize edilmiş oyunlara bakarak başlayabilirim sanırım.

Kaybolmadıysa buralarda bir yerde olması gereken kutudaki listeden görebileceğiniz gibi, Golf ve Bowling gözümüzü ısıran oyun isimleri. Bunun yanında Masa Tenisi de aslında Wii Play'de bulunan ve WS'nin en çok oynanan oyunlarından Tenis'in yerini alan oyun. Açıkca söyleyebilirim ki MotionPlus'ın etkisi bu oyunlarda hissedilebiliyor. Bowling'de eskiden topun üzerinde pek kontrol sahibi olamamamız nedeniyle karşılaştığımız sola/sağa çekmesi olayı vardır bilirsiniz. Artık tamamen kontrolümüz altında olduğundan bowling topuna az ya da çok istediğimiz falsoyu rahatlıkla verebiliyoruz. Golf'te yaptığımız hareketler çok daha iyi bir şekilde oyuna yansıyor. Masa Tenisi'nde ise bilek hareketleriyle artık falso ve spin gibi hareketleri rahatlıkla gerçekleştirebiliyoruz.

Yeni oyunlardan en çok ilgimi çekense Kendo oldu. Tek bir şey söylemek istiyorum hakkında; eğer bu tarz kontroller gerçekten *Red Steel 2*'de yapılırsa, *Red Steel* ile yaşadığım o hayal kırıklığını unutur giderim ben! Gerçekten de kılıcımızı çevirdiğimiz yere saldıran, istediğimiz yerde gardımızı almamızı sağlayan bir sistemi var ve bu sayede WS'nin Boks oyununun yerini fazlasıyla dolduruyor Kendo.

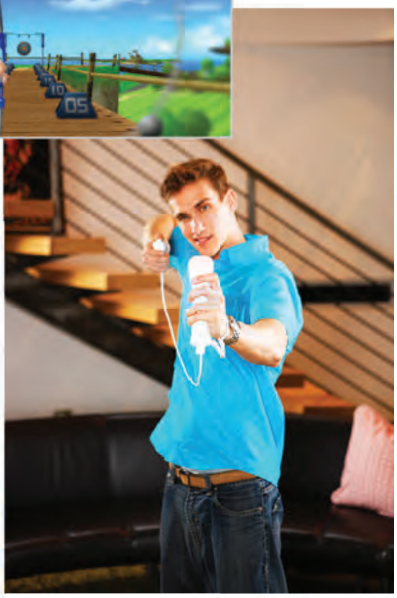
Bazı oyunlar da var ki MotionPlus'a Nunchuk takmanızı gerektiriyor, aynen WS'de de olduğu gibi. Bu tarz oyunlar tabii değişen tutuş yapısı yüzünden MotionPlus özelliklerinden pek fazla yararlanamıyorlar. Ancak bu söylediğimin istisnaları da var ve Okçuluk onların başında geliyor. Wiimote'u önde yay ve Nunchuk'u arkada yayın teli olarak tutuyoruz ve okumuzu atacağımız noktaya Wiimote'la nişan alıyoruz. MotionPlus sayesinde, oldukça hassas bir şekilde bu işlemi gerçekleştirebiliyoruz.

Her şey harika görünüyor değil mi? Haklısınız ama küçük bir sorunumuz var hâlâ: WSR oynamak için MotionPlus gerektiği bir gerçek. Peki ya konsoldaki çok kişilik oyunların unutulmaz gerçeği? Oyuncu sayısı = Kol sayısı kuramı? Bu durumda oyuna katılacak herkese bir MotionPlus'ı nereden bulacağız? Wii sahibi olmayan arkadaşlarınızı çağırdınızda "MotionPlus'unu al gel, yoksa oynatmam!" gibi bir şey deme şansınız var mı? Cevap veriyorum: Hayır. Zira WSR'da Kano hariç tüm oyun kategorilerini tek Wiimote'u elden ele dolaştırarak çok kişiyle oynayabiliyorsunuz. Kısaca siz alamasanız bile bir arkadaşınıza aldırtın, ondan yararlanın!

Eğer az da olsa Wii oynamış birisiyseniz WSR oyunlarına hiç de yabancılık çekmeyeceksiniz. Hele MotionPlus gibi bir aparat sayesinde hareketleriniz oyuna bu kadar iyi yansıyorken. WSR oynadıktan sonra aslında WS'yi ilk gördüğümüzde verdiğimiz tepkiler geldi aklıma. Şimdi düşünüyorum da WSR'ın yanında WS hiçbir şeymiş be!









Wii Sports'u ilk gördüğümüz anı düşünüyorum da Wii Sports Resort'un yanında Wii Sports hiçbir şeymiş!



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bırakın artık Wii Sports'u. Gelin bakın burada tatil havasında Wii Sports Resort var, kapın MotionPlus'ınızı!

8.8

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Spor > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo (119 TL)
> **Yaş Sınırı:** +7 > **Web Sitesi:** www.wiisportsresort.com



BU BİR KÂBUS, BU BİR ŞAKA OLMALI! -VOLKAN TURAN

Oyunu görür görmez büyülendim. *Budur işte dövüş oyunu* dedim. Animasyonların akıcılığına, karakterlerin hareketlerine, komboların çeşitliliğine, o güne kadar kimsenin denemediği 3'e 3 dövüşlerine, oyunların sonlarına ve hikayesine kesinlikle hayran kaldım. *İyi ki tanımışım seni The King of Fighters* dedim. Karşımdaki oyun KOF XII değil, KOF 94'tü! Yıl 1997'ydi. Zaman çok şeyi değiştirecekti.

SENİN YÜZÜNE N'OLMUŞ?

Art of Fighting ve *Fatal Fury*'de yaptığı tecrübeleri sırtına alıp yola çıkan SNK, KOF 2002'ye kadar iyi işler yaptı ama arada geçen sürede bir türlü toparlanamadı. KOF XII için *harika* olacak, *Street Fighter IV*'ü unutturacak derken gerçekten de oyun çıktığında gözlerimin yaşarmasını bekliyordum ama bu şekilde değil... Kalite ivmesinin giderek artacağına bu kadar düşmesi kesinlikle göz yaşartıcı. SNK Playmore'un on beşinci yılı şerefine hazırladığı KOFXII'nin "sözde" en büyük kozu grafikleri. Piksel Art stilindeki çizimler, HD kalitesinde hoş ama KOF'a kesinlikle yakışmamış. *SFIV*'ü görmüş olan gözlerim kaçınılmaz olarak "keşke biraz daha cel-shade tadı olsaydı" diye bakındı. Tüm tipler, kıyafetler yeniden çizilmiş ve eski tasarımlara dönülmüş. Bazı karakterler balon gibi şişerken (Clark, Ralf) bazıları da iyice incelmiş (Iori, Leona, Kim). Arka planlar, patlama ve çarpışma animasyonlarıysa harika. Her yer bir anda renk cümbüşü olabiliyor.

Bir dövüş oyunundan görsel kaliteden daha çok oynanış kalitesi beklerim ben. KOF XII'de bu "kesinlike" yok. Oyunu değiştireceğiz diye (ki onlar yeniden doğmak diyor buna), birçok özellikten vazgeçilmiş, yenileri gelmiş. *Mark of the Wolves* ve eski KOF'lardaki gibi, enerji çok azken (kırmızı) istediğiniz kadar Super Kombo hareketi yapabiliyorsunuz. **Critical Counter** adındaki yeni sistemde CC barınız dolunca, kontranızı yaptıktan sonra rakibi bir süre şuursuz hale getirip evire çevire dövebiliyorsunuz. Eğer kombo birleştiren bir oyuncuysanız CC en büyük yardımcınız olacak çünkü aynı hareketten rakibe bir üç kez yedirip (havada bile olsa) Super Kombo'lara davetiye çıkarabiliyorsunuz. **Deadlock** özelliğiyse rakiple burun burunayken riski göze alıp rakibi geri püskürtmenizi sağlıyor. Rakip geriye doğru savrulurken size de Dash (iki ileri) yapıp kombolara girmek kalıyor. Bütün sistemler gibi çoğu sade hareket de birleşebiliyor. Oyun gayet hızlı olduğu için 20 hitlik saldırılar oyunda bol bol yapılabiliyor. Ne yazık ki hiçbir eğlencesi yok bunların.

MÜMKÜNSE GÖRÜŞMEYELİM!

Kontroller bu oynanışa uymuyor, akmıyor. Usta elleri bile sıkacak cinsten. Bir önceki oyunda 40 olan karakter sayısı 22'ye düşmüş durumda, bu mudur yeniden doğmak? Arena sayıları çok az ve zaten az olan karakterlerin favori hareketleri kırpılmış. Daha sade, tok, kompleks olmayan hareketler eklenmiş. Ayrıca hikâyeler de kaldırılmış. Çok sevdiğim Iori'yi felakete çevirmişler. Online sahadaysa durum değişmiyor. 700MB'lık güncelleme sonrası bile lag'siz oyun oynanmıyor. Klanlara katılıp turnuvalara girebiliyor olsanız da, maalesef sabırtaşı çoktan un ufak olmuş oluyor. Maçları kaydedebiliyor oluşunuzsa fasa fiso… Darren Aronofsky KOFXII temalı bir film çekse, yemin ediyorum hüngür hüngür ağlarız. O kadar hayal kırıklıklarıyla dolu oyun.



KOF97'yi seviyorsanız, Kyo'ya yabancılık çekmezsiniz.





Vuruşlar daha tok ve daha efektif. Bir de keyifli olsa...



- **Tür:** Dövüş
- **Yapım:** Ignition Ent
- **Dağıtım:** SNK Playmore
- **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok
- **Yaş sınırı:** 12+
- **Web Sitesi:** www.kingoffighters12.com

SON KARAR

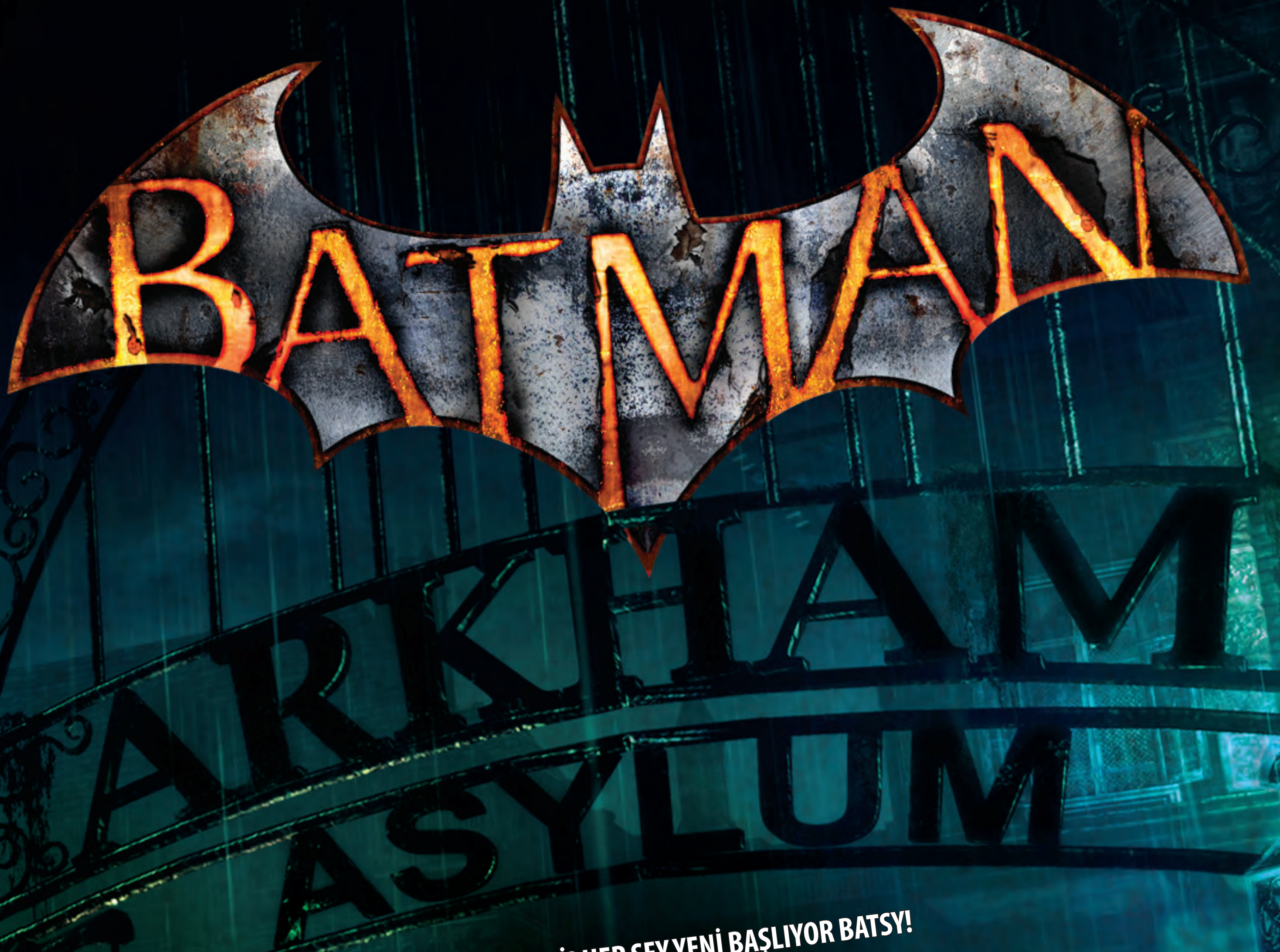
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Eğer KOF'a yeni başlayacaksanız, bakın geride 11 oyun var. KOF hayranıysanız, üzüle üzüle oynamak durumundasınız.

5.5

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



NE BİTMESİ? HER ŞEY YENİ BAŞLIYOR BATSY!

- SİNAN AKKOL

İtiraf etmeliyim ki ben tam bir Örümcek Adam insanıyım, Batman'i pek de sevdiğimi söyleyemem. Çünkü onu kendimle özdeşleştiremem. Batman'in zenginliği almış başını gitmiştir, parasızlıktan ağzı kokmaz Peter Parker gibi. Yalnızdır, karanlıkların adamıdır, hasımlarını tepelerken espri yapmaz, pek az konuşur. Örümcek hem kahramanlığında hem de normal hayatında fazlasıyla zorluk çeker ama birçok arkadaşı, dostu vardır. Batman'daki "iki ayrı yaşam" durumu, diğer süper kahramanlardakinden fazla rahatsız eder beni. Fazlasıyla ketumdur Batman. Böyle düşünen sadece ben de değilim, belki de bu sebepler yüzünden Örümcek Kafa kadar bizden biri olamamıştır Batman. İsminin "Yarasa Adam" olarak Türkçeye çevirme ihtiyacı duymalarının sebebi bu mudur acaba?

Lakin diğer yandan da başına gelenlerle hepimizin çocukluk kâbusunu yaşamıştır Batman: Kendisini çok seven anne ve babası, ciğeri beş para etmez bir hırsız tarafından gözünün önünde öldürülmüştür. Önce amcası, sonra sadık kâhyası Alfred ile hayatta bir başına kalır. Kolaylıkla parasını har vurup harman savuran bir züppe olabilecekken o zor yolu seçer: Ailesini öldüren karanlığa karşı savaşacaktır. Pek azımızın verebileceği bu karardan sonra yurdunu beş parasız terk eder, dünyayı gezer, bin türlü zorlukla boğuşur, vücudunu, zihnini, ruhunu eğitir.

Geri döndüğünde Bruce Wayne yoktur artık, Batman vardır.

Batman fanı sayılmasam da uzaktan uzağa saygı duyarım kendisine. Hele ki son serinin ilk filmini kimbilir kaç kere izlemişimdir (The Dark Knight bir Batman filmi değil, Joker filmiydi kanımca). Ve şimdi elimdeki oyun öyle bir oyun ki, Batman hayranlarını tam anlamıyla mest edecek: Kuytulardan fırlayıp sizi karanlık ve delilikle dolu dünyasına çekiveren Batman Arkham Asylum'a hoş geldiniz.



BATMAN ARKHAM ASYLUM



"Elime konuş, çünkü seni dinlemiyorum"



HER PLATFORMDA AYRI BİR TAD

Arkham Asylum'u hangi platformda alayım derseniz, PS3 ve PC versiyonları ön plana çıkıyor. Çünkü PS3'te Joker'i yönetebiliyorsunuz! Yüreğiniz hoplamadan önce hemen söyleyelim: Joker'i sadece zaten oyunda olan Challenge Room'larda oynuyorsunuz, ama rakiplerini Batman gibi karanlık köşelerden öldüremeyen, silah kullanan, bin türlü ölümcül eşek şakası olan Joker'le bu Challenge Room'ları oynamak çok keyifli.
Nvidia ekran kartı sahipleri de oyunun sadece PC'de olan bir özelliğin tadını çıkartabilir.

BİRAZ ONDAN, BİRAZ BUNDAN

Arkham Asylum'un hikâyesi bütün Batman mitinden alınan parçalardan oluşturulmuş. Çizgi romandan karakterlerin arka plan hikâyeleri alınmış, Batman modeli Dark Knight filmine göre tasarlanmış ve karakterleri seslendirenler de Batman çizgi filmlerinden geliyor. Tam bir çorba!

Ama ne kadar leziz bir çorba olmuş bu var ya!.. Hiçlikten türeyip böylesine bir oyun yapmak çok az firmanın harcıdır. Bu yüzden Rocksteady'nin bu başarısını ancak Crytek'in *Far Cry* ile yakaladığı başarıyla karşılaştırabiliyorum. Oyundan hem *Riddick*, hem *Bioshock* ve hem de *Metroid Prime* tadı aldım desem yeridir. *Riddick*'in tokluğu ve kapalı bir alanda bir sürü manyakla sıkışıp kalma hissi, *Bioshock*'un zıvanadan çıkmış ortamı var. Ama en önemlisi, Türkiye'de kıymeti pek az bilinen Nintendo klasiği *Metroid Prime*'ın oynanış mekaniğine sahip: Oyunun daha başından mekânların tamamını dilediğiniz gibi gezebiliyorsunuz, ancak giremediğiniz bir sürü bölge var. Bu bölgelere sadece elinizde doğru ekipmanlar varsa ulaşabiliyorsunuz. Böylece siz oyunda ilerleyip yeni alet edevat buldukça eski mekânlar da yeni oyun alanları olarak size açılıveriyor.

SENİ ŞAKACI ŞEY

Joker'i ait olduğu tımarhaneye geri getirmemizle başlıyor oyun. Joker'in geri dönüşünden herkes tedirgin. Sedyeye bağlı olduğu halde sürekli olarak bir şeyler yapacakmış gibi korkuyla izleniyor. En çok da doktorlar ürküyor: "Aman Tanrım! Joker geri dönmüş!"

Ve beklenen oluyor, Joker'in Arkham'a geri dönmesinin aslında planın bir parçası olduğu çok kısa sürede ortaya çıkıyor: Joker'in yüzlerce adamı, Batman'den nefret eden buranın diğer süper-kötü sakinleri ve varlıkları bile tehlikeli olan delilerle ufacık bir adaya tıkışıp kalıyor Batman.

Tahmin edeceğiniz gibi, Joker yine Batman'den sahneyi çalan tip olmuş. İnsanların zihinlerine girmeyi, onların korkularıyla oynamayı çok iyi başarıyor (oyundaki baş düşmanlarınızdan Harlequin de Joker'in psikologuyken, Joker onu delirtmeyi başarmış). Tek istediği topyekun kaos ve birazcık eğlence. Onun için dövüşen serserilerle bile "Hahaha! Ahmaklar! Batman sizi tek tek avlıyor" diyerek dalga geçmekten, sürekli tımarhanenin görüntü ve ses sisteminden konuşarak sizi sinir etmekten geri kalmıyor.

GEL SENİNLE DÖVÜŞELİM

Batman birden fazla oyun türünün harmanı gibi olmuş. Aksiyon sahneleri, gizlenerek tek tek düşmanlarınızı avladığınız bölümler ve dedektiflik yeteneklerinizi kullanarak hedefinizin izini sürdüğünüz araştırma sahneleri iç içe geçmiş. Ama bu üç öğeden en iyi kotarılmış olanı dövüşler. Her hareket bir diğerine bağlanıyor. Sadece iki tuşla onlarca farklı ve gerçekçi hareketi yapabiliyor olmak müthiş bir şey. Mesela rakibiniz tam tekme atacakken Batman o tekmeyi tutuyor, diğer taraftan dönerek dirseği rakibin suratına geçiriveriyor, oradan zıplayıp 5 metre ötedeki bir diğerine yumruğu çakıyor, hızla geri dönüp arkadan sopayı savuran adamın kolunu yakalıyor, büküyor, sopayı alıyor ve adamın kafasına gömüyor. Ve tüm bunları sadece üç tuşa basarak yapmasını siz sağlıyorsunuz!



Gerçi ben dövüşlerdeki kombo sistemini ilk başta tam çözememiş ve sinir olmuştum: Zırt pırt kombom kesiliyordu. Kombo sayısının her seferinde baştan başlamasına sinir olmuştum, çünkü uzun kombolar daha çok deneyim puanı almak için önemli ama daha önemlisi, sizi tatmin ediyor olması. Sonra çözdüm olayı ve diyebilirim ki bu gördüğüm şimdiye kadar bir aksiyon oyunundaki en iyi kombo dövüş sistemi. Şimdi olay şöyle: Dövüşmek zaten kolay. Sadece iki tuş var; yumruk at veya savun (diğer iki tuşla da kaçınma ve sersemletme vuruşları yapıyorsunuz ama bunları dövüşlerin ancak yüzde beşinde kullanırsınız). Durum böyle olunca kombonun devam etmesi için mükemmel dövüşmeniz lâzım. İki vuruşun arası 1 saniyeden uzun olursa, arada darbe alırsanız veya boşa yumruk sallarsanız kombonuz anında sıfırlanıyor. Yapmanız gereken bunlara dikkat ederek, hiç kesintisiz 8 kişiyi dövmek. Bu nasıl bir keyif biliyor musunuz? Bilmiyorsunuz, ancak oynayarak anlayabilirsiniz. Yapımcılar da bunun farkında











Düşmanlarının üstüne bir kabus gibi çöküyor Batman. Korkuyu kullanmayı çok iyi biliyor.

Batman modeli Dark Knight filmine göre tasarlanmış ve karakterleri seslendirenler de Batman çizgi filmlerinden geliyor.

oldukları için Challenge Room'daki üstün başarınıza göre süper puanlarla ödüllendiriyor sizi.

Dövüş sistemi tok, kolay öğrenilen ve zor ustalaşılan türden olmuş. Böyle dişlerinizi sıkıp, son attığınız tekme manyağın birinin çenesine girdiğinde büyük haz alıyorsunuz. Dövüş sistemiyle ilgili tek derdim, bütün heriflerin komik bir şekilde kafalarını tutarak yere düşüyor olmaları ve düşerken bez bebek modelinin genellikle saçmalaması. Yere düşünce yamyum şekiller alabiliyorlar.

Dövüşeceğiniz en önemli karakterlerse Batman'in baş düşmanları. Rocksteady çok saygıdeğer bir boss portföyü çıkartmış, açıkçası ikinci oyuna bu kadar okkalı bir düşman güruhu bulabileceklerinden emin değilim (ama ikinci oyunun çıkacağından eminim). Joker zaten her daim başınızın belası, ona Bane, Scarecrow, Killer Croc ve Poison Ivy gibi karakterler de katılınca kadro hemen hemen tamamlanmış oluyor. Boss dövüşlerinin iyi ayarlanmış karşılaşmalar olduğunu söyleyebilirim. Ne sıkıcı olacak kadar kolay, ne de saç baş yolduruyorlar. Yani tam kıvamındalar, üstelik hepsinde izlemeniz gereken taktik değişiyor.

En beter düşmanlarınızdan biri Killer Croc. Ondan korkmakta haklısınız.



DEDEKTİF NİK

Çok az kişi bilir ama Batman aslında dedektif olarak hayatına başlamış bir karakterdir ve yapımcılar oyunun çok önemli bir özelliği haline getirmiş dedektif modunu. Bu moda geçtiğinizde, etraftaki ilgi çekici noktalar turuncu turuncu parlıyor. Ayrıca duvarların arkasındaki düşmanlarınızın hangilerinin silahlı olduğunu görebiliyor, hatta kalp atışlarından panik seviyelerini de anlayabiliyorsunuz.

Bazı noktalarda da suç mahallini Batman'in gözünden inceleyip bir ipucu bulmanız gerekiyor. İpucunu bulduğunuzda Batman'in süper aletleri otomatik olarak bu ipucunu takip etmeye başlıyor. Size de Hansel ve Gretel'in ekmek kırıntılarını takip etmesi gibi bu noktaların peşinden gitmek kalıyor. Oynanış açısından çok büyük bir etken olmasa da Batman'in aslında bir dedektif olduğunu hatırlatarak serinin has fanatiklerine selam durmuş Rocksteady.
Dedektiflik yeteneklerinizi zekânızla birleştirmeniz gereken önemli bir durum daha var: Oyunda Batman'in bir diğer düşmanı Riddler'ın serpiştirdiği, kimi zekice gizlenmiş, kimi apaçık ortada olan bir sürü gizli nesne ve bulmaca göreceksiniz. Bulmanız gereken karakter dosyaları, Riddler heykelcikleri, çözmeniz gereken bulmacalar falan derken ekstralar gırla gidiyor. Riddler oyunun başlarında telsizden sizinle irtibata geçip zekânızla dalga geçmeye başlıyor ve oyunun her yerine gizlediği 240 tane gizemi çözmeniz için gaz veriyor. Bu gizemler arasında yerde dolanan takma dişleri vurmak gibi çok bariz olanları da var, Riddler'ın bir cümlesini çözüp mekândaki hangi nesneyi bulmanızı istediğini anlamak gibi daha zor olanları da. Bir süre sonra Joker'in peşini bırakıp Enigma'nın bulmacalarını çözmeyi hırs yaptığınızı fark ediyorsunuz. Bu mekân/eşya bulmacalarında sizin doğru nesneyi, tam olarak görüyor olmanız lazım çözümünüzün kabul edilmesi için. Batman'in kendisi nesneyi görmenizi engelliyorsa

BATMAN ARKHAM ASYLUM



Joker'in Batman'e bir hediyesi daha: Odadakilerin zehirlenip ölmelerini seyretmekten başka yapabileceğiniz bir şey yok.

BATMAN'İN İNANILMAZ HİKAYESİ

Batman, 1938'de hayat bulan bir karakter. Çizgi roman dünyasının en saygıdeğer isimleri bu serinin üstünde çalışmış. ABD'deki komünist ve eşcinsel avı döneminden nasibini almış, defalarca canon hikaye bütünlüğü yerle yeksan edilmiş olan Batman çizgi romanlarının hikayesi, geçtiğimiz 100 yılla eşdeğer.

1938: Çizer Bob Kane arkadaşı yazar Bill Finger'a "Batman" adlı bir karakter çizdiğini söyler ve çizimlerini gösterir. Çizilen ilk Batman balo maskesi takan, ipte sallanan, kırmızı bot ve tayt giyen bir tiptir. Bu ilk çizim Bill'in tavsiyelerine uyarak gri bir kostümle değişir.

1939: Batman karakteri ilk olarak Detective Stories'in 27. sayısında "The Case of the Chemical Syndicate" adlı hikâyede ortaya çıkar. Anında sevilir. Milenyumu devirecek bir süper kahraman doğmuştur.

1940: Batman kendi çizgi romanıyla raflarda yerini alır.

1942: Kane ve Finger'a göre Batman karakterinin arka planı ve tüm hatları artık tam olarak çizilmiştir.

1948: 2. Dünya Savaşı öncesi ve sırasında çok daha karanlık olan Batman hikayeleri, savaşın yaralarının sarılmaya başlamasıyla daha renkli ve iç açıcı tonlarda çizilmeye, hikayeler daha hafif olmaya başlar.

1950: Çizgi romanlara ilginin azalmaya başladığı bu zamanda, Batman'la Süpermen'i aynı çizgi romanda buluşturan "The Mightiest Team in the World" büyük başarı kazanır.

1954: Psikolog Fredric Wertham, Batman serisini çocukları "çizgi romandaki gibi suç işlemeye" itmekle itham eder. Ayrıca "homoseksüel mesajlar" içerdiği gerekçesiyle ve Batman'la Robin'in aslında homoseksüel ilişki içinde olduğu konusunda da suçlar. Wertham'ın bu saçma fikirleri yine de halkı gaza getirir ve "Çizgi Roman Kontrol Otoritesi" (Comics Code Authority) adlı kontrol örgütü kurulur.

1956: Batman'in gay olmadığını ispatlamak istercesine seriye Batwoman eklenir.

1964: Batman'in satışları o kadar düşmüştür ki, DC Comics öldürmeye karar vermek üzeredir. Serinin başına getirilen editör Julius Schwartz, Batman'in dedektif kökenlerine geri döner ve seriyi tamamen yeniden çizer. Yeni seri "New Look" alt başlığıyla çıkar, Batman'in uzaylı düşmanları, Batwoman, Batmite (ne?! – Sinan) gibi karakterler emekli edilir. Bruce'un kahyası Alfred de öldürülenler arasındadır, ama sevenlerinin tepkisi üzerine daha sonra yeniden hayata döndürülür.

1986: Frank Miller'ın (300, Sin City. . .) çizdiği Batman: The Dark Knight Returns, olası bir geleceği konu alır. 50 yaşındaki artık emekli olmuş Bruce Wayne'in alıp yeniden Batman kostümünü giymesini konu alır. Bu seri Batman'e olan ilgiyi yeniden canlandırır.

1988: Çizgi roman yazarı Alan Moore (V for Vendetta, Wathmen. . .), çok karanlık olan Batman: The Killing Joke'u yazar. Bu tek bölümlük çizgi romanda Joker Komiser Gordon'u delirtmeye çalışır ve kızı (Batgirl olan) Barbara'yı kaçırıp sakat bırakır.

1988: DC Comics 900'lü bir numaradan, ikinci Robin olan Jason Todd'un yaşamasını mı, yoksa ölmesini mi istediklerini okuyucularına sorar. Karar 28 oyluk çok küçük bir farkla Robin'in ölmesi yönünde çıkar.

1993: Batman: Knightfall çizgi roman serisinde Bane, Batman'in belini kırarak felç eder. Batman daha sonra iyileşir.

1998: Cataclysm hikaye serisi başlar. Çok büyük bir depremle, Gotham City ABD topraklarından koparak ayrılır. Harabe halindeki şehirde, teknolojik üstünlüğü elinden alınmış şekilde Batman düzeni sağlamaya çalışır.

2009: Batman, Darkseid tarafından öldürülür (aslında bilinci vücudundan ayrılarak paralel bir evrene gönderilir). Bruce Wayne'in cesedi Darkhand tarafından kaçırılır. Artık Batman kostümünü, yıllarca ilk Robin kostümünü giyen Dick Grayson taşımaktadır.



>> kabul edilmiyor. Doğru açıları kullanarak bakmanız gereken bulmacalar da var.

AVLANMA ODALARI

Bölümler arasına benim "avlanma odaları" dediğim mekânlar serpiştirilmiş. Buralardaki düşmanlarınız ekseriyetle silahlılar ve Batman genellikle 3-4 vuruşta öldüğünden hepsini gizlenerek temizlemeniz gerekiyor. Bu odalarda Batman'in dövüş yetenekleri yerine gizlenme taktiklerini ve alet edevatını kullanmanız lazım. Ne hikmetse bütün bu mekânların tepesinde 6-8 tane Gargoyle (heykel) var ve daima bunların üstüne tüneyerek alttaki düşmanları gözlüyorsunuz. Onları nasıl avladığınız size kalmış, isterseniz sürüden ayrılanın tepesine çökün, isterseniz üçüne birden Batarang atıp bayıltın ve birisini öldürün, dilerseniz de tepe üstü sarkıp tavana çekin… Oyun ilerledikçe av odalarındaki kalabalık artıyor, hatta bir süre sonra akıllanıp tavandaki Gargoyle'lara bombalarla tuzak kurmaya başlıyorlar sizin için, ki genelde çok kolay olan bu mekânların eğlencesi esas ondan sonra çıkmaya başlıyor.

Av odalarındaki serseriler ilk başta *"biz 8 kişiyiz, silahlıyız, Batman de kimmiş gelsin bakalım!"* diye ahkâm keserken, teker teker azalmaya başladıklarını fark ettiklerinde panik ve korkunun giderek yükselişini görebiliyorsunuz. İlk başta biri diğerine *"dur, beraber gidelim, ben arkanı kollarım!"* derken, sayıları üçe indiğinde *"herkes başının çaresine baksın!" "Batman, ben bir şey yapmadım, n'olur beni öldürme!"* çığlıkları atmaya, kuytu ve karanlık köşelere rastgele ateş etmeye başlıyorlar.

Tabii Batman'in kontrolü kütük gibi olsa bu oyun kendi ağırlığı altında çökebilirdi. Ama değil. Yapabileceğiniz onca atraksiyona rağmen şaka gibi rahat kontrol ediliyor kahramanınız. Bir avlanma odasına girdiniz. TAK! Tek tuşa basıp çekme halatınızla tavana fırlıyorsunuz. Oradan aşağıya bakıyor, bir düşmanı gözünüze kestiriyorsunuz ve tek tuşa basarak ona doğru süzülüyorsunuz. BAM! İki ayağınız birden ağzına gömülen düşman yamuluyor, biraz ilerdeki arkadaşı anlamadan onun vücudunun altına patlayıcı jel sıkıp yeniden tavana çekiyorsunuz kendinizi. İki arkadaşı birden neler olduğuna bakmaya geldiğinde jeli havaya uçuruyorsunuz. Yere süzülüp bir sonraki tuzağınız için yerdeki mazgalların içine saklanıyorsunuz. İşte bu noktada odada kalan diğerleri arasında panik başlıyor.



Bu odadaki doktoru kurtarmak için, yedi kişiyi aynı anda indirmelisiniz. Nasıl mı? Zekanızla tabii…





Yumrukların, tekmelerin yerine oturduğunu gayet net hissediyorsunuz. Karşınızdakiler de öyle.

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Muhteşem grafikler.
- \+ Harika dövüş sistemi.
- \+ Kendinizi gerçekten Batman gibi hissedeceksiniz.
- \+ Tatmin edici uzunlukta ve ikinci kez de oynarsınız
- \+ Gelmiş geçmiş en iyi süper kahraman oyunu!
- \+ PC ve PS3'e özgü farklı güzelliklerin olması.
- \- Yolunuzu bulmak zorlaşabiliyor.
- \- Av odaları çok sıradanlaşabiliyor.
- \- Normal düşmanların çeşitliliği çok az.
- \- Yapay zekaları da sıradan.
- \- Keşke diğer tüm karakterlerdeki canlılık, Batman'e de sirayet etseydi azıcık.

Hedefinizin izini arkada bıraktığı izlerden sürmek hem Batman'in dedektif kökenlerine saygı duruşu, hem de yolunuzu kaybetmenizi engelliyor.



Karakter modelleri stereoide doymuş. Nedense son zamanlarda böyle bir moda oldu kütük gibi kasları olan karakterler koymak her oyuna.



TEK BAŞINIZASINIZ

Oyunda bir multiplayer modu yok, zaten Batman gibi bir karakterle nasıl olabilirdi, o da ayrı bir konu. Ama oyunun ömrünü uzatacak iki etken var, birisi 240 Riddler gizeminin hepsini çözmeden oyunu %100 bitirmiş sayılmıyorsunuz. Diğeri de siz oyunda başarılı oldukça açılan 16 Challenge Room. Bu odaları, Batman'in dövüş veya gizlenme yeteneklerini sonuna kadar test eden ve inanılmaz zevkli mini oyunlar şeklinde açıklayabilirim. Daima daha fazla puan almak veya daha kısa sürede herkesi temizlemek istiyor, hırs yapıyorsunuz. Oyunda bir tecrübe puanı sistemi var. Adamları çok güzel dövdükçe, görevleri yaptıkça, bulmacaları çözdükçe tecrübe puanlarınız artıyor. Bu puanlarla da 16 farklı güçten birini alabiliyorsunuz.

GÜLÜN DİKENİ

Yalnız oyunun eksileri de yok değil. Bir kere, yönünüzü bulmakta çok zorlanıyorsunuz ve sık sık kayboluyorsunuz. Oyun ekranında bir mini haritanın unutulmuş olması işinizi çok zorlaştırıyor. Tamam, her seferinde haritayı açıp bakabilirsiniz ama bunu yapmak oyunun aksiyonunu kesiyor ve haritada yükseklik farkları anlaşılmıyor. Batrope sayesinde yukarı aşağı tırmanabildiğiniz için, iyice allak bullak oluyorsunuz. Çok sık yanlış yönlere gidiyorsunuz. Bari oyun ekranına kuzeyi gösteren bir pusula koysalarmış.

Her şey bu kadar güzelken, ana karakterimizi sevememek beni benden aldı. Oyundaki tüm düşmanlarınız, özellikle Joker karakteri, sesler, ruh halleri çok güzel verilmişken Batman her daim bir cool. Balta gibi sesiyle, kazık gibi yürüyüşüyle ekranın %30'unu kaplayan Batman'a bir süre sonra gıcık olmamak elde değil. Adam kıllık seviyesinde cool; konuşurken cool, dururken cool, yürürken cool… Bu kadar "cool"luk bir vücutta toplanınca, o vücut bir oduna evrilmiş.

Buna rağmen, Batman: Arkham Asylum'un beklenmedik bir klasik olduğunu söyleyeyim size. Oyunun tam bir Batman sevgisiyle, hatta aşkıyla yapıldığı o kadar belli ki... Her yerine işlemiş ince detaylar var. İlerledikçe, yavaş yavaş Batman'in üstünde dövüşlerin izi gözüküyor: Zırhı çiziliyor, yüzü yaralanıyor, hatta o güzelim pelerini yırtılıyor. Oyunda onuncu saatimizi oynuyorduk ki, yanımdaki Faruk birden atıldı: *"Abi, Batman'in sakalları mı uzuyor?"* Dikkatle baktım ve evet, 10 küsur saattir Arkham'da debelendiği için sinekkaydı başladığı günün sonlarında hafif pis bir sakalı olmuş adamımızın. Veya bir koridorda giderken Arkham tımarhanesini tanıtan bir videoda, "daha fazla bilgi için *www.arkhamcare.com*'a bakabilirsiniz" gibi bir cümle geçiyor. Merak edip internete girdim hemen ve evet, adamlar oturup yapmışlar o siteyi (Batman'in patlayıcı jeliyle minik bir yarasacık şeklindeki çizmesini bile düşünmüş adamlar ya).

Oyunun geneline işlemiş "olmuşluk" ve "tokluk" hissi, benzerini hiçbir oyunda görmediğimiz dövüş sistemi, giderek daha fazla yeri araştırmanızı sağlayan Batman'in araçları, tecrübe sistemi, oyunu bitirdikten sonra en az bir kere daha oynamanızı sağlayacak gizemler ve Challenge Room'lar, Arkham Asylum'u bir klasik yapmaya yetiyor. Bravo Rocksteady, yapımcılardan bu tür sürprizler görmeyeli o kadar uzun zaman oldu ki dumura uğrattın bizi. Bravo.



GÜCÜ KULLAN JOKER!

Oyundaki muhteşem Joker seslendirmesini kim yapıyor biliyor musunuz? Star Wars'da Luke Skywalker'ı oynayan Mark Hamill! Evet, şaşırtıcı ama Star Wars'dan sonra bir türlü oyunculukta tekrar dikiş tutturamayan Hamill, seslendirme konusunda çok başarılı ve son yıllarda birçok oyunda da onun sesini duydunuz aslında. Bakınız:

Call of Duty 2 (Hikaye anlatıcısı)
Wolverine's Revenge (Wolverine)
Yakuza (Majima)
Avatar Son Hava Bükücü (Ateş Lordu Ozai)



Batman'in pelerini bazen görüşünüzü engellese de, sorun değil. Rakiplerinize azıcık da olsa avantaj verin değil mi?



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rocksteady > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (89 TL) > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Web Sitesi:** www.batmanarkhamasylum.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

25 yıldır oyun oynayan bir vatandaşım, hala beklenmedik taşlar başımı yarabiliyor. Keşke hepsi bu kadar güzel yaralar açsa!

9.2

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360



BATTLEFIELD 1943

WAKE ISLAND YAN GELİP YATMA YERİ DEĞİLDİR ! - ALİ SEZGİN

İyi dinle Asker. 1942 yılından sağ çıkmış olabilirsin ama artık yeni bir döneme giriyorsun. Gülme Asker! Sırf bir yıl hayatta kaldın diye kendini ölümsüz mü sanıyorsun? Bir yılda neler değişti bir bilsen! Sen benim gördüklerimi görmeme lüksüne sahipsin. Bu sene eskiden tankların bile deviremediği ağaçların devrildiğini gördüm asker. 1942'de bulanık ve çamurlu olan topraklar artık daha net. Ya o deniz! Uğruna ölünesi bir yer olmuş deniz. Buralar bir yılda çok değişmiş be asker!

Hazır ol! Ben nostalji yapıyorum diye ne o öyle gevşeklik? Sen böyle zevzekleşirsen kardeşlerin savaşta sana nasıl güvenecek nan! Madem her şey bu kadar değişti, komutanınız olarak benim görevim size her şeyi baştan öğretmek olacak. Sen, Ankaralı, gel bakayım buraya. Ulan madem Ankaralısın, ne işin var Pasifik'te? Deli etmeye mi geldiniz beni! Söyle bakayım sınıfın ne senin?
-Komutanım ben anti-tankım. Tankları protesto-

YOK! Anti-tank falan yok. Bilmiyor musun krizde olduğumuzu? Bundan sonra beş yerine üç sınıf var. Sen al şu uzun namlulu tüfeği eline. Aferin, şu el bombalarını da al. Bundan sonra uzun orta mevzide adam görürsen sen vuracaksın. El bombalarını da silahın ucuna takarsan çakma da olsa bir bazukan olur. Anlaşıldı mı Asker!?
-Evet efendim!

Geç lan yerine. Buraya gönder arkadaşını da giderken. Hah, geldin mi? Aferin sana evladım. Bak diğer arkadaşlarına çaktırma ama aralarından en çok seni seviyorum. Bak sana bu makineli tüfeği ayırdım. Binaların içine gir, yakınına adam gelirse kapat gözünü, tetiğe bas. Sonra bu bazukayı da al. Tank gelirse korkma sakın. Bir vur bir kaç.


İtiraf edin, denizdeki dalaşmaları siz de çok özlediniz.

Haniymiş benim conim. Şimdi geç yerine, son askeri gönder bakalım. Yeni oyuncaklarını da paylaşmayacaksın kimseyle ona göre.
-Komutanım son askerin ayağına kramp girmiş. Kalkamıyor.

Ne demek kalkamıyor! Bak bunu söyleyen başka biri olsaydı ikinizi de eşek sudan gelene kadar döverdim. Değerini bil. Koca komutan olmuşum, askerimin ayağına gidiyorum. Neyse her şeyin bir ilki vardır.
-Çok özür dilerim Komutanım! Ayağım kırıldı galiba kalkamıyorum.

Önemi yok Asker! Ben kırık ayakla da olsa gelmeni beklerdim ama neyse. Ne de olsa Amerikan askerisin. Madem kalkamıyorsun, biz de buna uyum sağlarız. Al şu keskin nişancı tüfeğini. Söyle arkadaşlarına taşısınlar seni şu kuleye. Bak görüyorsun ufka kadar alanın geniş. Eğer önüne biri çıkarsa çek tetiği yeter. Bunlar da dinamit. Arkadaşların şimdi bunu girişe döşeyecekler, fünyesini de sana vereceğim. Eğer tank, cip, araba falan gelirse patlatırsın hepsini. Yalnız şunu bil. Eğer ki seni yarın öbür gün yerinden kalkmış gazinoda pişti oynarken görürsem o ayaklarını bizzat ben kırarım, anladın mı?

Madem sınıflarınızı öğrendiniz artık sırada değişen dünyaya uyum sağlama eğitimi var. Eskiden üzerine araba gelince ağacın arkasına geçerdin, bir şey olmazdı, hatırlıyor musun Asker? Bunu



yeniden deneyelim. Gidin biriniz şimdi ağacın arkasına. Şeker Oğlan al bakayım sen de şu cipin anahtarını. Sür bakalım cipi ağaca doğru.
(Hafiften bir motor sesi duyulur. Ağaç önce hafifçe çatırdar ve ardından kırılır. Ağacın arkasında melül melül duran asker çığlıklar içinde ezilir. Bölük şaşkınlıkla askere bakmaktadır. İşin aslı, ölen arkadaşlarından ziyade daha önce hiç devrildiğini görmedikleri ağaç onları şaşırtmıştır.)

Ne oldu biliyor musunuz? Ağaç devrildi! Teknoloji gelişiyor arkadaşlar. Pek tabii ağaçlar da duruma uyum sağlıyor. Yıllarca güvendiğimiz, tank top dinlemeden hepsine dayanan o duvarlar? Meğer hepsi deniz kumuyla yapılmış! Bir sene dayanamadı şerefsiz binalar. En ufak patlamada dağılıp gidiyor canım duvarları. Kennedy'nin portresini astığım duvar bile yıkıldı! Bundan sonra tek güvencemiz düşmanın görüş alanı, anlaşıldı mı? Göremediğiniz hedefi vuramazsınız da. Bakın bir daha söylüyorum. Sakın devekuşu gibi poponuz fezada, kafanız yerde saklanmayın. Öyle kamuflaj olmaz!

Dolu dolu geçen, hatta nedense bana 10 seneymiş gibi gelen bir yılın ardından doğal olarak savaş küçüldü Asker. Artık savaşabileceğimiz üç cephe var. Wake Adası, Iwo Jima ve Guadalcanal. Biliyorum siz savaşmaya doymazsınız ama bu eskiden olduğu gibi uzun soluklu bir çatışma değil. Akşam canınız sıkıldığında halı saha yapacağınıza bir iki top tüfek atıp geleceksiniz, anlaşıldı mı? Her cephenin belirli bir özelliği var; Wake Adası uçaklara ve deniz savaşlarına imkân tanırken Guadalcanal tam bir keskin nişancı cenneti. Iwo Jima ise ikisinin arası. Ne yapmak istediğine bağlı olarak her şekilde savaşabilirsin.

Bölük, hazır ol! Siz şimdi biraz atış talimi yapıp yeni silahlarınızı deneyin, ben de genelkurmaydan son bilgileri alacağım. Döndüğümde sizi hazır görmezsem hepinizi İncirlik'e sürerim ona göre.
(Bu noktada 1943 yılında henüz İncirlik konusunda pek bilgisi olmayan Amerikan askerleri şaşkın gözlerle birbirlerine bakarlar)

-Komutanım cepheden haber var.
-Ne olmuş Japonlar taarruza mı geçmiş? Yoksa onların da mı nüklee... Eee anlat bakayım sen.
-Cephedekiler birden her şeyin çok güzel görünmeye başladığını belirtiler komutanım. Araçlar, evler cillop gibi olmuş. Denizi görmeniz lazım diyorlar. 50 metre derinde bile dip gözüküyormuş vallahi.
-Peki!?
-Sonra komutanım, evler de çok gelişmiş. Resmen Orınç Kantrideki 5 yıldızlı otellerin kalitesi varmış. Sanırım ciplerin motorunu Frostbyte diye bir şeyle değiştirmişler. Nasıl olduğunu anlamadım ama bütün bunlar onun sayesinde oluyormuş.
-Yanlışlıkla Küba'ya mı gönderdik bu askerleri anlamıyorum ki?
(Saatler geçmiştir. Bölük komutanının eğittiği askerler cepheye gitmiş, çatışmalara başlamışlardır. Eğittiği taburun ne durumda olduğunu merak eden komutan merakla telgraftan gelecek raporu beklemektedir. Sonunda telgraf görevlisi mesaj geldiğini belirtir ve sesli olarak mesajı okumaya başlar.)

"SOS Stop. Yanlış yere geldik galiba Stop. Japonlar 2142 yılının silahlarıyla bizi darmadağın ediyorlar Stop. Mek dedikleri yürüyen metal tavukları ve bir tür ışın atan tabancaları var Stop. Biz neden buradayız bilmiyorum Stop. Ayrıca neden PSN üzerinden konuşmuyoruz. Stop. Böyle bekle bekle anamız ağladı Stop."
-Anam...

HAZROL!

Bitti mi sandınız? Bitmedi! Benim gibi bir komutan 1943 yılının savaş alanı hakkında hiçbir şey bilmeden cepheye gönderir mi sizi sanıyorsunuz? Geçin sıraya, anlatacaklarım var.

Coral Denizi diye bir cephe duydunuz mu? Hayır! Duyamazsınız çünkü siz onun açılmasına yardım etmediniz. Toplamda 40 milyon asker öldükten sonra yeni açılan bu cephe tamamen hava savaşlarına dayalı olarak ilerliyor. Uçak kullanmayı bilmeyen piyadeler sıraya dizilin! Siz uçmayı öğrenene kadar bir güzel döveceğim sizi.

Cahil erler sizinle işim bitmedi! 1943 cephesinde sırf Xbox Live üzerinden bir haftada savaşan erlerin geçirdikleri toplam sürenin insan ömrünün 29.3 yılına eşit olduğunu biliyor muydunuz? Bilemezsiniz çünkü siz cahil piyadelersiniz! Karşınızda toplamda otuz yıldır savaşan bir insana bedel bir ordu var. Yapacağınız en küçük hata, en ufak yanlışlık bütün birliğinizin adını lekeler. Ölme ihtimalinizden bahsetmiyorum bile.

Tamam sıkıldım sizden. Rahat! Dağılın Nan!



1942'DE BULANIK ÇAMURLU OLAN TOPRAKLAR ARTIK DAHA NET. YA O DENİZ?! UĞRUNA ÖLÜNESİ BİR YER OLMUŞ DENİZ. BURALAR BİR YILDA ÇOK DEĞİŞMİŞ BE ASKER!

1


2


1- Burası iki üç dakika sonra büyük ihtimalle tuzla buza dönüşecek.

2- "Ben sana Kemer'e gidelim demiştim."

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yıkılabilir çevreyle gelen stratejik değişiklikler
+ Tatil köylerini aratmayan haritalar
- Sınıf sayısı az
- Sınıflar dengeli değil
- Özellikle ülkemizde lag sorun olabiliyor


1943 ile beraber uçak kullanımı oldukça kolaylaşmış.



> Tür: Online FPS **> Yapım:** EA DICE **> Türkiye dağıtıcısı:** Yok (PSN'de 15$)
> Yaş Sınırı: +17 **> Web Sitesi:** www.battlefield1943.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

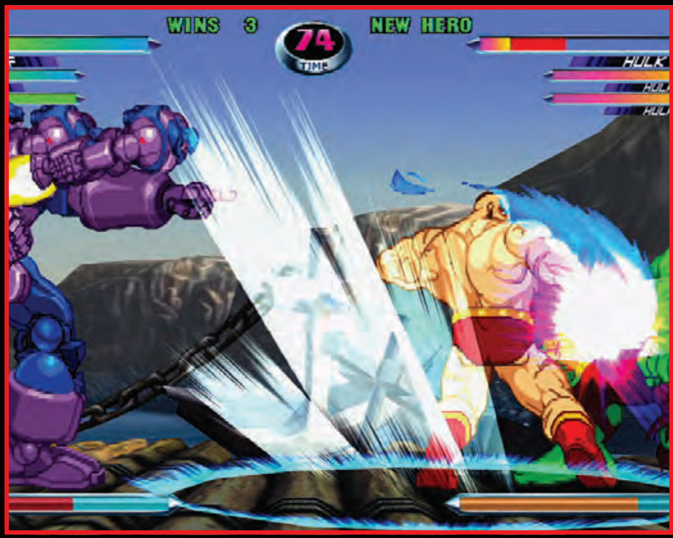
Sıkıldığınızda bir doz Battlefield almak için tercih edebileceğiniz bir oyun 1943.

7.9

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360





MARVEL VS CAPCOM 2

ALİ SÖNMEZLER VE ATARİ ÇAKALLARI HAKKINDA – ALİ SEZGİN





Bu sayfada Marvel vs Capcom 2'yi tanıtmam gerekiyor ama ben bunu yapmayacağım. Bu sayfanın Serpil'in gözünden kaçtığını ve bir şekilde basıldığını düşünün siz. Görüyorum ki atari salonu kültürü, bırakın yeni nesli, yaşıtlarım arasında bile pek bilinmeyen bir kavram haline geldi. Çok şükür ki bende vardı. Yine dershanemi asmış –evde denemeyin- atari salonunun yolunu tutmuşken -lütfen deneyin- karşılaştım onunla. Kalın gövdesi, sert imajı, diğer atarilerde olmayan devasa hoparlörleri, henüz salon çakallarının eline düşmemiş kollarıyla görür görmez kalbimden vurdu beni; Marvel vs Capcom 2'den bahsediyorum elbette.

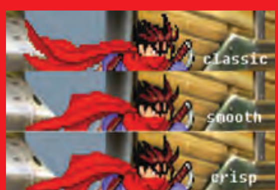
Gerçek arkadaşlara ve bir hayata sahip olmanın en büyük dezavantajı hiçbir zaman bir oyunu salon çakallarından önce öğrenememenizdir. O pis adamlar nasıl oluyorsa iki günde bütün oyunu çözer, bütün karakterleri, taktikleri çoktan hatmettikleri için de oyunu merak eden yeni oyuncuların hiçbir zaman düzgün deneme şansı olamaz. Sözünü ettiğim arkadaşlar bazen saatlerce makinenin başında dururlar, bazen de bir köşede durup safın tekinin jeton atmasını beklerler. Bunları anlatıyorum çünkü takıntımı anlamanızı istiyorum. İlk 5-6 gün yaşadığım hezimetin ardından yememiş içmemiş sağdan soldan topladığım bütün parayı o büyük güne saklamıştım. "O gün" oyun salonunda belki onlarca çakal olacaktı ama hiçbiri beni Marvel vs Capcom 2'nin başından kaldıramayacaktı.

Aslında oyunu bilmemenize ihtimal vermiyorum ama yine de anlatmak istiyorum. İki taraf toplamda üç karakter seçiyor ve her seferinde biriyle dövüşebiliyoruz. Duruma göre karakterleri değiştirip dövüşen adamı dinlendirme veya Wolverine'le kapışırken aduket atmak üzere Ryu'yu yardıma çağırma hakkımız var. Büyük ihtimalle az çok kafanızda canlandırabiliyorsunuzdur. Oyun aynı anda altı karakterin dövüşmesi nedeniyle fazlasıyla uzun sürebiliyor ama özellikle süper hareketlere birden fazla adamınızla yakalanırsanız anında ölebiliyorsunuz da. MvC 2'nin temel amacı aslında birbirini dengeleyen ve iyi takım olabilecek karakterleri seçip bir sinerji oluşturmak. Bunu sağladığınız sürece karşınızdaki kişinin ne seçtiği pek önem taşımıyor. Oyungezer o zamanlar çıkmadığından olsa gerek ben henüz bunları bilmiyordum. Hazin bir Küçük Emrah misali dövülüp yerden yere vurulurken tek yapabildiğim toplamda üç Ryu'dan oluşan takımımın saniyeler içinde rezil oluşunu izlemekti. Bu sanırım yaklaşık iki saat kadar sürdü. Hatta bir notkadan sonra kapıştığım adamın oyunu arkadaşına bırakarak yemek yemeye gidip geldiğini bile hayal meyal hatırlıyorum. Bunun böyle gidemeyeceğini anladığımda aklıma oldukça alakasız olarak Discovery belgeselleri geldi. Ne alaka diyebilirsiniz ama biraz sabredin: Anlatacağım. Aslan önce avını izler. Avın panik halindeyken neler yaptığını, yukarı zıpladığında nerede durması gerektiğini veya yakalamak üzere olduğu ceylan süper kombo yaparsa buna nasıl karşılık vereceğini bilir. Süper kombo kısmından tam emin değilim ama aslanların aşağı yukarı böyle davrandığını biliyorum. Elbette izleyerek bir yere kadar, toplamda 58 karakter içeren bir oyunda bütün karakterleri ezberleyemezdim ama basitçe Cable, Kaptan Komando ve Kaptan Amerika (sanırım o zamanlar kaptan takıntım vardı) gibi karakterlerin hareketlerini ve nasıl oynanmaları gerektiğini kapmıştım. Biraz bekledikten sonra kabine tekrar yaklaştım ve yavaş yavaş azalmakta olan jetonlarımdan birini attım...

Üzülerek söylemek istiyorum ki öykünün sonu pek tahmin ettiğiniz gibi olmadı. Atari çakalı, pişmiş kelle misali sırıtışıyla ve nasıl nasır tutmadığını hâlâ anlayamadığım o garip elleriyle beni yine yendi. Elbette o adamlara kök söktürdüğüm günler de geldi ama sanırım bu benim başarımdan çok onların başka oyunlara yönelmesiyle alakalı. Sanırım Marvel vs Capcom hikayem bu sayfalara sığmak için biraz fazla uzun ve karışık. Sözün özü şu ki atari salonlarında oynama şerefine eriştiğim, bana göre gelmiş geçmiş en iyi dövüş oyunlarından biridir Marvel vs Capcom 2. Yaşını başını almış olmasına rağmen oturma odanıza biraz disko havası katmak istiyorsanız yeni eklenen çevirimiçi maç desteğiyle MvC 2 yeni oyunlara ders verircesine hala orada duruyor.

KESKİN GRAFİKLER

Oyunun yenilenmiş halinde toplamda üç farklı grafik tarzı bulunuyor. Klasik isminden de anlayabileceğiniz üzere alışıldık orijinal pikselli tarz. Smooth piksellerin birleştirilmesiyle oluşturulmuş ve özellikle yüksek çözünürlükte sırıtmayan tasarım seçeneği. Crisp ise smooth görüntünün üzerinde köşelerin sertleştirilmesi ile sağlanmış. Hangisini seçeceğiniz size kalmış ama ben özellikle aksiyon anında fazla sırıtmaması nedeniyle smooth'u tercih ettim.





Marvel evreninin en zayıf karakterlerinden biri olan Sentinel'in oyunun en dengesiz karakteri olması ilginç bir durum.



SON KARAR

- Grafik
- Ses ve Müzik
- Hikaye/Atmosfer
- Eğlence

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Dövüş oyunları tarihine adını altın harflerle yazdırmış bir oyun.

9.0

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Capcom > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok (PSN'de 15$) > **Yaş Sınırı:** +12
> **Web Sitesi:** www.tu4ar.com/intro



LÜTFEN PRENSESE KABUKLU YEMİŞ ATMAYIN

-ALİ SEZGİN

1- Bu daha küçük hali dersem oyunun adının neden şişko prenses olduğunu anlayabilirsiniz sanırım
2- İşçiler üniteleri geliştirirken geriye kalanlar onları korumak üzere savaşıyorlar



"Sonsuza dek mutlu yaşadılar." Ne Roswell ne de ilk ay yürüyüşü; modern insana atılan en büyük yalan şu girişteki cümledir sevgili okurlar. Hayatın dertleri asla bitmez. *"ÖSS'yi kazandı ve sonsuza kadar mutlu yaşadı."* Hiç böyle bir şey duydunuz mu? Duyamazsınız çünkü yok. Masallar prensesini bulan prensin alkol sorununu veya evine neden geç saatlerde geldiğini merak etmez. Bu hikayelerde kötüler asla kazanamaz. Peki kötü cadının bile bulunduğu mevkiye gelene kadar en azından birkaç zafer kazanmış olması gerekmez mi? Fat Princess pek çok yönüyle çarpık ve dolayısıyla olabildiğine gerçekçi bir peri masalı olarak karşımıza çıkıyor.



Komik gelebilir ama kek oyunda önemli bir kaynak

Aslında masala en başından başlamak daha mantıklı olacak. Bir varmış bir yokmuş, Titiania isimli bir ülkede, Mavi ve Kırmızı olmak üzere birbirine düşman iki ülke varmış. İki ülkenin düşünürleri kendi aralarında toplanmışlar ve kader bu ya, hepsi de aynı planda uzlaşmışlar. Düşmanlarını yok edip sihirli oburluk keklerini toplamanın tek yolunun onların prenseslerini kaçırmak olduğuna karar vermişler. Günlerce süren hazırlık sürecinden sonra operasyon vakti gelip çatar. İki tarafın planı da oldukça basit, ilginç ve hemen hemen aynıdır. Ordunun bütün askerleri gizlice kaleye sızacak ve çaktırmadan saraydan kız kaçırma operasyonunu gerçekleşecektir. Ordular toplanır, çuval ve merdivenler hazırlanır, saraya girilir. Kaleye girdiklerinde iki taraf da çok şaşırır çünkü içeride ne bir koruma ne de asker bulunuyordur. Şansının döndüğünü düşünen iki taraf da bu durumu pek sorgulamaz ve tahtında uyuklamakta olan o şirin prensesleri kaçırıverirler. Döndüklerinde sarayların neden boş olduğunu kendi prenseslerini tahtında göremeyince anlarlar ama artık çok geçtir.

İlk başta prensesleri geri kazanmak için büyük ve kanlı savaşlara girişilir ama iki taraf da o kadar denktir ki verilen büyük kayıplara rağmen kazanan çıkmaz. Bu durumda iki seçenek vardır; ilki krallık personeli tarafından pek sevilmeyen yakışıklı prensin gelmesini beklemek, diğeriyse büyücünün tavsiyesine uyup internet denilen boyuttan şeytanlar çağırıp askerlerin vücudunu bunlara teslim etmek. Zaten kötü başlayan hikayenin içine bir de prensi sokup olayların iyice klişeleşmesini istemeyen saray ahalisi çareyi doğal olarak internette arar. Halk ilk başta bu şeytanlara alışamaz ama böylesine etkin ve kurnaz bir silah bulmuşken durumu kabullenmekten başka çare yoktur. Kırmızılardan sonra maviler de bu teknolojiye teslim eder kaderini ve böylece savaş bir kez daha dengelenir.

Derken, Mavi taraf bir yenilikle çıkagelir: "Madem henüz arabalar keşfedilmedi neden prensesimizi şişkolaştırarak kaçırılmasını zorlaştırmıyoruz?" Nitekim bütün o pastaları yiyen ve normalde tek bir kişinin kucaklayıp götürebildiği prenses, artık küçük bir fil yavrusu kıvamına gelir ve dört kişiden azıyla yerinden bile kımıldayamaz olur. Kırmızı takım da bu taktiği çalar, sonra alan etkili "davuğa dönüştürme iksiri" ve duvar yıkan bombalar geliştirilir, "Prenses Savaşları" volkanlar, adalar ve dağların da içinde olduğu birçok yerde ve yıllarca sürer. Bu noktadan sonra masalın bir sonu olmadığını düşünüyorsunuz ama var. Savaşla geçen bütün o yılların sonunda taraflar bir barış anlaşması imzalamaya karar vermiş ama tam imzaları atacakken savaştan önce sinek uçmaz, kervan geçmez olan bu masal diyarının savaşlar sayesinde canlandığı dank etmiş kafalarına. Sessiz bir gülümsemeyle esas anlaşmayı imzalamış ve tekme tokat girişmişler birbirlerine. İşte sevgili okurlar o gün bugündür Titania, internet denilen sihirli boyuttan şeytanların gelip cenk ettiği, kılıç tutup büyüler yaptığı bir boyut olarak masallar diyarında yerini almış. Daha önce adını bile duymadığımız bu diyarın, çıkmamacasına hayatımıza girişinin hikâyesi böyle bir şey…

ŞİŞKO KUTUCUK

Büyük ihtimalle incelemeyi okuduğunuz süre boyunca parmağınızla üzerini kapatmış olduğunuz bu küçük kutu, internet boyutundan Titania'ya uğramak isteyen şeytanlara özel olarak kısaca şapkaları tanıtmak ve nasıl yönetildiği belli olmayan ülkelerin sınıf sistemini anlatmak üzere kendini feda ediyor. Oysa besleyip büyütsem tam çözüm rehberi bile olabilirdi.

SAVAŞÇI: Her oyunun olmazsa olmaz sınıfı, diğerlerine göre daha fazla cana sahip. Kendini koruyabildiği kılıç kalkan seti ve kısa süreliğine hızlanmasını sağlayan mızrağı en sevdiği silahlar.

BÜYÜCÜ: Ateş ve buz büyücüsü olarak ikiye ayrılan büyücü, daha çok kalabalık gruplara karşı etkili bir sınıf. Bir kulede veya düşmanlarından yüksekte olmadığı sürece incinebilir yapısıyla sürekli tehlike altında.

OKÇU: Uzak mesafeden etkili oku ve tam güçle vurduğunda tek atışta öldürebilen tüfeğiyle savaş alanının esas oğlanlarından. Karambole girmek yerine uzaktan çalışırsa can yakabiliyor.

RAHİP: Karanlık veya ışık büyüleriyle dikkat çeken bir sınıf. Savaş alanında takım arkadaşlarını iyileştirerek sık sık günü kurtarmanızı sağlıyor.

İŞÇİ: İşçiler oyundaki temel birimleri toplayıp merdiven ve köprü gibi stratejik eşyaları inşa edebilen tek sınıf oldukları için önemli. Güçlendirildiğinde kendilerini korumalarına imkân veren bombalar taşıyabiliyorlar.



Çatışmalar size karışık gelebilir ama sistemini anladıysanız çok kolaylaşıyor

> **Tür:** Online Aksiyon > **Yapım:** Dark Star Industries > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok (PSN'de 15$) > **Yaş Sınırı:** +13 > **Web Sitesi:** www.us.playstation.com/PS3/Games/Fat_Princess

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Küçük bir masal, küçük bir yapımcı ve birkaç ton şapka nelere kadir…

8.1

PC PS2 **PS3** Wii 360

SPLOSION MAN

ÜZERİNE FAZLA GİTMEYİN! -FURKAN FARUK AKINCI

Bu oyun koca bir şaka gibi… Xbox Marketplace'de koğuş ağası gibi takılan, havasından geçilmeyen *Batman: Arkham Asylum*'ın demosunu indirmek için Live'a girdiğimde Splosion Man yancı gibi kenarda duruyordu. Gerçi oyunu incelemek için zaten indirecektim ama Batman baba ortamdayken güdük Splosion Man'e söz mü düşerdi? Baktım oyunun boyutu pek büyük değil, 'hadi' dedim, 'önce şunu indireyim ardından Batman'e bakarım'.

Ben ne bileyim oyunun bu kadar hastalıklı olduğunu?! Batman falan kalmadı tabii bir süre sonra… Aralıksız üç saat boyunca bilim adamlarının kıçında bomba patlattığımı havanın kararmasından anladım. Anlamsız mı? Okumaya devam edin.

Takip ettiniz mi bilmem, Twisted Pixel, Splosion Man'i 1 Nisan'da duyurunca herkes oyunu şaka sanmıştı. Zavallı firma bir de 'valla şaka değil, yaptık böyle bi oyun' diye tekrar açıklama yapmak durumunda kalmıştı. Dedim ya, şaka gibi diye… Şaka değil yani. Ama oyun korkunç eğlenceli… Nasıl mı? Eee, nasıl diyeyim? Adamınız patlıyor… Hangi tuşa basarsanız basın adamınız, 'patlıyor'. Koca bir laboratuardan kaçmaya çalışan, bir deneyin feci halde yanlış gitmesi sonucu ortaya çıkmış bir garabet olarak sürekli patlıyorsunuz. Ah pardon, oyunun platform türünde olduğunu söylemeyi unuttum. Hem de 2.5 boyutlu bir platform… Öyle bakmayın, oyunun kamera açıları bile zaman zaman şaka yapıyor size. Gazı almış adamınızı koştururken kamera pat diye 45 derecelik bir açıyla ortama yakınlaşıyor. Twisted Pixel buna 2.5D demiş… Eh, haksız da sayılmaz.

JALEPANO FAZLA MI KAÇTI KUZUM?

Aslına bakarsanız Splosion Man geleneksel bir oyun. Eski platform oyuncuları oyunda neler döndüğünü hemen anlayacaklardır. Önünüzde tamamı bulmaca gibi duran haritalar bulunuyor. Yolu bulmaksa tamamen size kalmış. Tamam, kabul ediyorum ilk önce ben de biraz afalladım ama elemanın üç kere art arda infilak edebildiğini keşfettikten sonra geriye zor olan pek bir şey kalmadı. Önünüzde peydahlanan her bir düşmanı nasıl aşacağınızı bulmak da sizin işiniz ama şu kadarını söyleyeyim, öyle Mario gibi tepelerine binmekle çözemiyorsunuz işi.

Hadi oyunun tek kişilik bölümünü bitirdiniz diyelim. Alıyorsunuz yanınıza üç arkadaş daha, co-op'un tadını çıkarıyorsunuz... Hayır, tabii ki çıkaramıyorsunuz… Çünkü bir Türk hastalığı olarak anında 'birbirinin kıçında bomba patlatma' olayına giriyorsunuz. Ama her ne yaparsanız yapın, Splosion Man'i kalabalık oynamak gülmekten karnınıza kramplar sokacak. Salak karakterin tüm o aptalca hareketleri önünüze öyle açılarla seriliyor ki yanınıza aldığınız koladan bir yudum bile içemiyorsunuz.

Casual oyunlar aldı başını gidiyor a dostlar. Keşke hepsi böyle olsa ama emin olun Splosion Man gibisi de çok sık gelmiyor. En azından bir kere deneyin mutlaka. Yok, deneyemiyorsanız bir uğrayın ofise beraber iki el atalım. Billahi pişman olmayacaksınız…



ZIÇAN ADAM

İşte yılların eskitemediği bir yüz, bir milli kahraman. Splosion Man'i geliştirenler Kaan Ertem'den izin aldılar mı acaba? Yani bu kadar olur. Splosion Man, Zıçan Adam'ın hık demiş ...den düşmüş. Ha, tepki verdikleri durumlar farklı tabii.

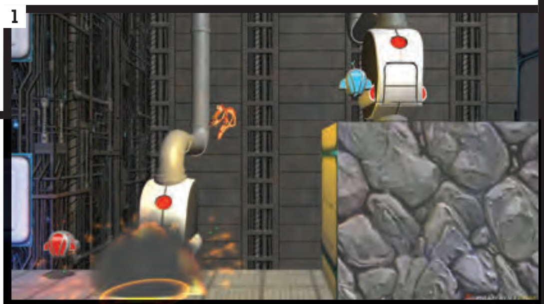
2



3



1



1- Patlatın varilleri ve fezanın keyfini sürün.
2- Bunu yapmaktan fena halde zevk aldığı kesin.
3- Ben sürpriz diye buna derim.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

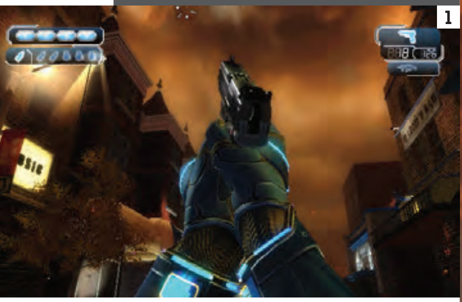
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hem tek başınıza, hem de arkadaşlarınızla. Günde iki defa, hayattan baydıkça.

9.0

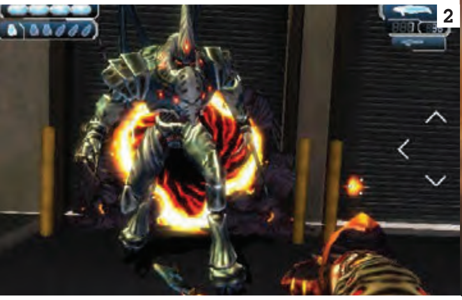
PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Twisted Pixel Games > **Dağıtım:** Twisted Pixel Games > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Web Sitesi:** www.splosionman.com



1- Nişan alacağımız yerin sadece ekranın merkeziyle sınırlandırılmaması aslında Wii'nin konsol FPS'leri arasındaki üstünlüğü.

2- Arkadan öne doğru: Conduit, Drudge, uzaylı silahları ve biz.





THE CONDUIT

TÜNELİN UCUNDA IŞIK GÖRÜYORUM! -EMRE İNAL

Uzaylıların dünyayı işgal etme senaryosuyla daha kaç kez karşılaşacağız acaba? Bizden daha yüksek teknolojiye sahip uzaylılar gelir, inanılmaz güçte silahlarıyla saldırırlar, akabinde olaylar gelişir. Yeterli teknolojiye sahip olmadığımızı biliyorum ama bilimkurgu değil mi, yakın gelecekte geçmiyor mu bu hikâyeler? Ne olur bir kez de biz gitsek, istila etsek gelişmemiş mağara uzaylılarını! Onlar kendi gezegenini bizden kurtarmak zorunda kalsa? Ama olmaaaz! İlla onlar gelecek, kocaman gezegeni de illâ ki tek bir kişi kurtaracak. Adamlar tüm orduyla geliyor yahu!

Gizli servis ajanı Mr.Ford olarak tek kişilik ordu görevini üstlendiğimiz bu oyunda tahmin ettiğiniz gibi bir gezegen dolusu uzaylıyla savaşırken yardımımıza koşan kimse yok. İşte ancak etraftan bulabildiğimiz ya da uzaylılardan aşırabildiğimiz silahlar, bir de bize üstün güç sağlayan olmazsa olmaz koruyucu elbisemiz… Başka bir oyunu anımsattı bu durum ama bir şeyler eksik sanki... Levye, siyah kalın çerçeveli gözlük, top sakal gibi şeyler...

"NE OLDUM" DEME

Mr.Ford'un hikâyesi son günüyle başlıyor, en azından bize aktarıldığı şekliyle. Bir patlama ardından kendimize geldiğimizde, her tarafın yıkılmış, etrafı da Drudge adı verilen uzaylıların sarmış olduğunu görüyoruz. Telsizden gelen ses tekrarlıyor: "Uzaylıları durdurmak için Conduit'leri bombayla patlatmalısın!" Burada oyunun isminin geldiği noktadan aslında uzaylıların da geldiğini farkedebilirsiniz, çünkü Conduit (tünel ya da kanal) uzaylıların dünyamıza ulaşmak için kullandıkları teknolojinin adı. Ve tekrarlanıp duran bu mesaj, oyunun gidişatı hakkındaki en büyük bilgiyi veriyor: "İlerle, uzaylıları hakla, Conduit'i patlat" döngüsü. İçine tahmin edilebilir komplo kırıntılarının yerleştirilmiş olduğu hikâyesini anlamak ve döngüyü tekrar tekrar yaşamak için olayların başladığı zamana, yani 5 gün öncesine dönüyoruz, dünyanın olduğu yerde döndüğü, uzaylıların deli saçması sanıldığı, komplo teorilerinin taksi şöförlerince sıcak havada üretildiği güne.

Oyundaki değişik özelliklerden birisi ASE, yani All Seeing Eye (Her şeyi Gören Göz). Bu, *Metroid Prime*'dan bildiğimiz Visor sisteminin oldukça benzeri aslında. *Metroid Prime* oynarken Visor yardımıyla alandaki objeleri tarayabiliyor, kapıların kilitlerini açabiliyor ve duvarın arkasındaki önemli objelerin sinyallerini uzaktan alabiliyorduk. Bu sayede oyunun asıl içeriği sadece Visor'le vakit geçirenlerin ödülü oluyordu. Ancak Conduit'te, sayısı her bölümün başında belirtilen gizli mesajlar dışında, bas bas öten radar tarafından haber verilmediği sürece ASE'yle işiniz olmuyor. "Her şeyi gören göz" iddiasının "tamam, bazı şeyler hariç" gibi bir koşulla sınırlandırılması üzücü.

"NE OLACAĞIM" DA DEME

Ancak yapımcıların asıl yoğunlaştığı olay, oyunun temelini oluşturan Quantum3 motoru. Yapımcılar Wii'nin donanımının diğer ikisi konsola göre daha düşük olduğu gerçeğini göz önünde tutarak, yazılımsal olarak bir atılım yapmak istemişler ve bu atılımın adı Quantum3 olmuş. Grafiksel tüm hesaplamalardan düşmanın yapay zekâsına, kullanıcı arayüzünden oldukça geniş bir yelpazede ayarlanabilen Wii kontrollerine kadar her şey Quantum3 motorunun marifeti, üstelik oldukça da memnun edici bir performansa sahip. Ancak bu motoru kullanan arabamız maalesef bir Ferrari değil, onun yerine iyi işlenmemiş basit bir oyunu sürüyoruz. Nedir bu yoksunluk anlamadım ama bu aralar (özellikle Wii'de) potansiyel sahibi oyunlar, başarıya ulaşamıyor. Yoksa bu bir komplo mu? Peşimizde karanlık güçler olabilir mi? En iyisi fazla sesimi çıkartmayayım ben, şşşş.

Oyunun tek kişilik modunda vakit geçirdikten sonra Wi-Fi üzerinden başka insanlarla kapışabilirsiniz. Ancak unutmayın, onlar insan olmayabilir... Birileri sizi izliyor olabilir... Ve unutmayın! Gerçek orada bir yerde.



Hayır uzaylılar sizle yakar top oynamak istemiyor.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** High Voltage Software > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (149 TL)
> **Yaş Sınırı:** +16 > **Web Sitesi:** www.conduitgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Dışarıdaki siyah araba beni şu anda izlemediğine göre söyleyebilirim ki, daha başarılı bi senaryo ile daha iyi olabilirdi...

7.5

PC PS2 PS3 Wii



SENİ KENDİMLE TAPLADIM, HEPSİNİ BEN HESAPLADIM -YİĞİTCAN ERDOĞAN

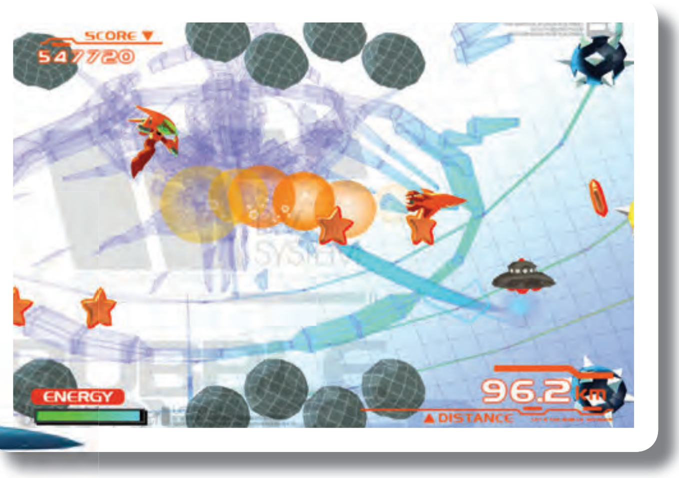
Ömrünüzün on küsur senesini oyun dergisi okuyarak geçirmiş bir oyuncuysanız beyninizin oyun zevkinizi belirleyen köşelerinde dolaşan bir kelime vardır: Özgünlük. Özgünlük ararsınız oyunlarınızda, bunu arayan adamların kelimeleriyle açılmıştır zira oyun ufkunuz. Dışa da vurur bu istek kendini; ömürlerini tek bir oyuna adayan oyuncuların bu yönde en ufak bir isteklerinin dahi olmaması gerer sizi, öncülünün tıpatıp aynısı bir devam oyunu çıkartan yapımcıların kafasına pat pat vurasınız gelir. Sayın okuyucular; kaçmayın, inkâr etmeyin, hepiniz böylesiniz biliyorum, biz de böyleyiz. Bunları anlatmamın sebebi oyunculukta anlam aramak değil, hatta zannediyorum ki bunun çok tersi bir derdim var benim. Az evvel özgünlükte saçmalık sınırını aşmış bir şeyin; Let's Tap'in başından kalktım ben. Anlamım kaydı, suratıma suratıma özgünlük yedim, yemin ediyorum üç senemi *Sims* ek paketleriyle geçiresim geldi! Ya "pata pata" efektleriyle, kontrolörünüz elinizin on santim ötesinde dururken oynadığınız bir oyun olur mu allasen, nedir bu Sega, nedir bu Nintendo, suyunuz mu vitaminli sizin? Evet, yanlış okumadınız, zaten okusaydınız bile yanlışlık sizde değil, oyunun ismini "Let's Tap" koyan Sega'da olurdu, zira oyun boyunca tüm yaptığınız bu. Wiimote'u alıp düz bir platformun üstüne koyuyorsunuz ve sadece o platforma pat pat vurmaya başlıyorsunuz. Bu. Denge tahtası ve MotionPlus'tan sonra Wii'mizin geldiği nokta bu; "pat pat". Let's Tap tamamen ve sadece bu şekilde kontrol ediliyor. Düz platformun üstüne yüzüstü yatırdığımız Wiimote'umuz, o platformda yarattığımız ufak titreşimleri algılıyor ve oyun da bunları içindeki beş mini oyunda yapılması gereken şeylere dönüştürüyor. Hatta menüde bile vurarak dolaşıyoruz; bir vuruş bir sonraki öğeye geçerken, hızlıca yapılan iki vuruş o öğeyi seçiyor, rahat ve acısız bir şekilde.

TAPLAMA ÇIKARMA TABLOSU

Zaten oyunun sorunları siz mini oyunlara geçtiğiniz andan itibaren başlıyor. Beş mini oyunumuz var Let's Tap'te; Tap Runner, Rhythm Tap, Silent Blocks, Bubble Voyager ve Visualizer. Bunlar birbirinden tamamen farklı mini oyunlar olsalar da hepsi fütüristik bir arka planı paylaşıyor. Tap Runner'ın koşucuları *Tron* gibi gözüküyor, Rhythm Tap tamamen elektronik tınılarla geliyor ve Bubble Voyager gelecekte geçen bir Japon çizgi filmini andırıyor. Bu aslında -mini oyunların az sonra değineceğim yapısı yüzünden- önemsiz bir detaymış gibi gözükse de aslında grafiksel açıdan oyunun çok fazla şey vaat etmemesini sağlıyor ve her Wii sahibi biliyor ki, bu çok iyi bir şey. Her Wii sahibi ayrıca biliyor ki eğer bir Wii incelemesinde oynanıştan önce grafik anlatılıyorsa, yazar oynanış paragrafına hayırlı şeyler düşünerek girmiyor, giremiyor.

Elimizde beş mini oyun var demiştim. Bunların ilki ve muhtemelen en dikkat çekicisi Tap Runner. Bu oyunda ekrandaki ufak Cin Ali'mizi koşturmak için hafif ve seri vuruşlar yapıyoruz, sert ve ani vuruşlarımızla da kahramanımızı zıplatıyoruz. Bu konuda hiçbir sıkıntı yok zaten. Zıplamak için iki kere -ve muntazaman panik içerisinde- vurmamız bazen mecburi olsa da, kontroller bir şekilde istediğinizi zamanında yapmanıza izin veriyor, kelebek gibi koşup arı gibi atlıyorsunuz. Gelin görün ki atlama sebepleriniz olan pist engelleri bu noktada gözünüze batmaya başlıyor. Siz toplam sayısı on altı olan bölümlerde ilerledikçe yeni engeller açılıyor; zıplayıp tutunmanız gereken ipler, içinden geçmenizin hayırlı olacağı portallar, kırılacak camlar... Bunlarla beraber Sega'nın senelerdir bize *Mario Kart* oynatan o sebebi yeniden yaratmaya çalıştığını fark ediyorsunuz, acı gerçek de bundan sonra vuruyor:





1- Yazıda es geçtiğimiz Visualizer'ın akvaryum modu... Öyle balıklarla falan etkileşimdesiniz ama pek bir şey olduğu yok.

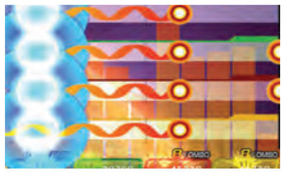
2- Yiğitcan resimaltı yazmadan kaçtığı için biz de bu resme "spermlerin yarışı" ismini verdik.

3- Silent Blocks'un aynı renkleri denk getirmeye çalıştığınız Alchemy modu multi-player'da oynanabiliyor.

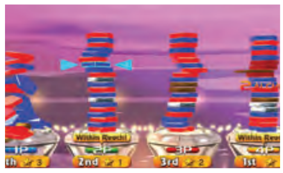
1



2



3



Mario Kart'ı sevme sebebimiz olan, son dakikada birinciyi sonuncu edip müthiş bir kaos ortamı yaratan oyun değiştirici engeller Tap Runner'da yok. Aksine, eğer gerçekten birinciyken sonuncu olduysanız bu hep sizin bir zıplayışı kaçırmanızdan kaynaklanıyor. Üstelik tek başınıza oynarken yapay zekânın daima kendinden bekleneni yapması da bunun üstüne tuz biber oluyor. Zaten birbirinin aynı olan bölümlerden sıkılıp bir sonraki mini oyuna geçiyorsunuz; Rhythm Tap.

TAPPIDI TAPPIDI OYNAŞMAK

RT aslında oyunun belki de en rahat kısmı, zira yaptıklarınız aslında bir barda otururken arkada sevdiğiniz bir parça çalmaya başladığında yapacaklarınızdan farklı değil, ritim tutuyorsunuz. Üç farklı vuruş var; güçlü, orta ve hafif. Ekranın ortasında akan düz çizgiden geçen simgeler doğru yere geldiğinde doğru kuvvetle vurmaya çalışıyorsunuz. Bu ilk başlarda gayet güzel gözüken, üstelik gözüktüğünden de iyi hissettiren bir sistem. Gelin görün ki işler karışmaya başladığında güçlü, orta ve hafif arasındaki fark o kadar belirsizleşiyor ve oyun "perfect!" dağıtımında o kadar bonkörleşiyor ki, oyunun sırf size acıdığı için bu övgüleri verdiği hissine kapılıyorsunuz. Bunların üstüne asla ilgi çekici hale gelmeyen şarkılar ve olmayan bir "X'ten geldik, X artı bire gidiyoruz" hissi de binince oyunun kendi kendine X'ten X'e gidişinin bir parçası olmak istemediğinizi fark ediyorsunuz. Ama bu kadarına şükredin, zira tüm mini oyunları denedikten sonra gelen en iyi iki oyunun Tap Runner ve Rhythm Tap olduğunu idrak edişiniz daha acı olacak. Yaşadım, biliyorum.



Tap Runner çok zevkli, keşke biraz daha farklılaşabilseydi zamanla.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ İlginç kontroller
+ Tap Runner ve Rhythm Tap belli bir süre zevk veriyor
- Bubble Voyager ve Visualizer resmen rezalet
- Silent Blocks daha iyi olabilirdi
- Oyunun ömrü hiç uzun değil

LET'S TAP, UZUN SÜREDİR GÖRDÜĞÜM EN ÖZGÜN OYUNLARDAN BİRİ, AMA İŞTE BAZEN ÖZGÜNLÜK İÇİN ÖZGÜNLÜK KÜPÜNE ZARAR OLABİLİYOR

Düşüş Silent Blocks'la başlıyor. Bu mini oyun, titretmemeye çalıştığımız ve ellerimiz yerine vuruşlarımızı kullandığımız bir Jenga'dan farklı değil; tüm amacımız ne çok hızlı ne de çok yavaş olan o mükemmel vuruş aralığını bulmak ve sakin bir şekilde, o hızı hiç bozmadan bloğumuzu çekmek. Sorun o mükemmel vuruş arayışının Amerikan rüyasını arayan Niko'nun arayışından uzun sürmesi. Dakikalarca doğru hızı arıyorsunuz, üstelik bulsanız bile oyunun hangi gezegenden ödünç aldığını anlayamadığım fizik sisteminin "düşecek mi düşmeyecek mi" stresini belirsizlik ve embeleklikle yok etmesi yüzünden asla doğru hız üzerinden bir strateji kuramıyorsunuz. Böylece gözleriniz son bir umutla Bubble Voyager'a kayıyor ve kayar kaymaz "umut" ve "Bubble Voyager" kelimelerinin yan yana "bubu ne lan" olarak telaffuz edilmeleri gerektiğini idrak ediyorsunuz.

UMUT SABUN KÖPÜĞÜDÜR

Bubble Voyager, mini oyunlar arasında en gereksiz ve en basiretsizi. Temelde sağa doğru ilerleyen, Tap Runner'ın mantığıyla kontrol edilen fakat zıplamak yerine roket atan, koşmak yerine de yukarı çıkan bir shoot'em up BV. Fakat Tap Runner'da mükemmel işleyen kontroller onda o kadar anlamsız bir şekilde saçmalıyor ki, durup Wiimote'unuzun bozulup bozulmadığını kontrol ediyorsunuz. Tap Runner ne kadar akıcı kontrol ediliyorsa Bubble Voyager da o kadar sorun çıkarıyor. Yukarı çıkmak isterken fezaya roket yağdırıyorsunuz, yavaş çıkayım derken birden kendinizi hızlıca bir meteora kafa atarken buluyorsunuz ve Bubble Voyager kendini diğer üç mini oyundan çok daha hızlı kapattırmayı bir şekilde başarıyor.

Let's Tap, uzun süredir gördüğüm en özgün oyunlardan biri, hatta belki de en özgünü. Ama işte bazen özgünlük için yaratılan özgünlük, küpüne zarar bir sirke ve yapımcıların -özellikle Wii için- bunu artık yavaş yavaş kabul etmesi gerekiyor. Ama olsun, az kaldı, tam ayarını tutturacaksın Sega, valla...





> **Tür:** Eğlence > **Yapım:** Prope > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (149 TL) > **Yaş Sınırı:** Herkes
> **Web Sitesi:** http://prope.sega.jp/letstap/

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★★★☆

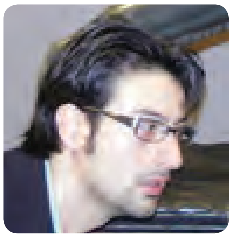
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Arkadaş ortamında muntazaman açılıp oynanası, ama uzun ömürlü olmayan bir oyun Let's Tap.

5.7

PC PS2 PS3 Wii 360

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

KARMAŞIK DUYGULAR

Diablo 3, haberini aldığımda kudurmama sebep olmuş bir oyun. Fakat ne yazık ki şimdiye kadar açıklanan sınıflar tatmin edemedi. Yeni sınıf olarak adlandırılan Monk, *Diablo: Hellfire* eklentisinde tekme tokat yaratık dövüyordu. Kendisi sakal bırakarak Hellfire'daki göreviyle Lord of Destruction'ın Assassin'i arasında bir yerde konumlanmış. Daha önce açıklanan Witch Doctor Civanım ise oynanış tarzıyla Necro'yu andırıyor, karizma olaraksa çok uzakta. Tatminsizliğimin ardında Paladin, Necro ve Druid üçlüsünden birini görememek var, bu nedenle duygusallaşmış olabilirim.

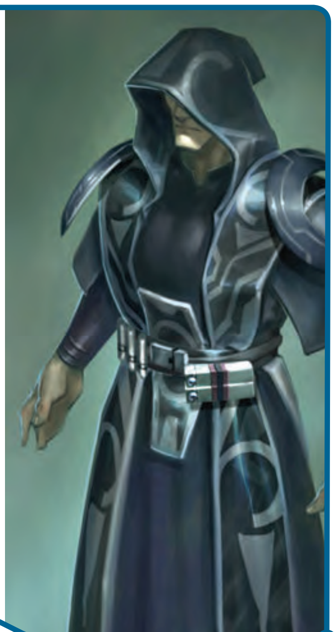
Ayın diğer Blizzard haberi *WoW: Cataclysm* eklentisi de değişik düşüncelere sevk etti beni. Değişik ırk kombinasyonları (kedisini besleyen Undead Hunter, Tauren Paladin vs), eski zindanların ve ana toprakların rötuşlanması, Azeroth'da uçabilmenin daha yeni yeni gelecek olması sanki yeni karakter kastırma amacı güdüyor diyebiliriz. Diğer yandan Attack/Spell Power ve Block'un oyundan kalkması, stat sisteminin kökten değişmesi oyuncuları yavaştan Blizzard'ın yeni DVO'sundaki sisteme hazırlıyor gibi. Goblin-Worgen ırkları yeni ırk kasmak isteyenleri motive edecek olsa da Hero sınıflarının artmasını ve elden geçirilmesini beklerdim. Anlaşılan Blizzard öncelikle oynanışı toparlayarak Azeroth'u yeni haliyle tanımamızı istiyor. Çoğu oyuncu öyle veya böyle paketi alarak 85'inci seviyeye ulaşacaktır. Blizzard da artık arenada yalnız olmadığının farkında. Bu hem Cataclysm'i hem de rakiplerini güzelleştirecektir.



LORD OF THE RINGS ONLINE TÜRKİYE'DE!

Daha önceden Türkiye içerisinde resmi olarak bulunmayan Lord of the Rings Online, sonunda raflardaki yerini aldı. 60 liraya oyun satan çoğu yerde bulabileceğiniz Lord of the Rings Online setinin esas güzelliği, aldığınız paketin içinden Mines of Moria eklentisinin de çıkıyor olması. Bugüne kadar Orta Dünya'nın o büyülü atmosferine katılmayı hep istemiş ancak katılamamışsanız bu sizin için güzel bir fırsat.

STAR WARS: OLD REPUBLIC'E SITH SINIFI

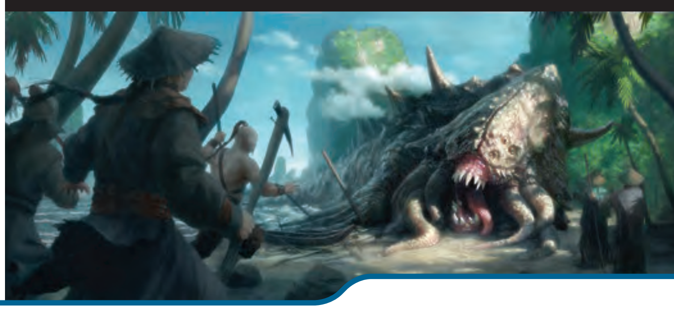


Aranızda bu habere şaşıran olduğunu sanmıyorum, Sith'lerin oynanabilir olacağı zaten en başından beri belliydi. Ancak Bioware nihayet resmi olarak da bizlere Sith Warrior sınıfı hakkında bilgi bahşetti. Genel olarak agresif bir yakın dövüş sınıfı olacak olan Sith Warrior'a Star Wars serilerinden aşina olduğumuz Karanlık Taraf güçleri de yardımcı olacak elbette. Ağır zırhlar giyecek ve yüksek hasar özelliklerine sahip olacak Sith Warrior oynama fikri kulağa oldukça hoş geliyor.



CONAN DÖNÜYOR

Çıktığında olması gereken olgunluğa 3–5 ay sonra ulaşabilen Age of Conan'ın oyuncuları sunucuların bir araya getirilmesiyle nihayet oyunun hakkını vermeye başladılar. Bu arada FunCom da ilk genişleme paketi Rise of The Godslayer'ı duyurdu. Yeni paket Robert E. Howard'ın Tower of the Elephant hikâyeleri üzerine kurulu ve de Conan'ın Elephant God'ı öldürmesiyle birlikte Khitai İmparatorluğu'nda yaşananları anlatıyor. Paketle birlikte Khitai bölgesi, Khitain ırkı, kurt ve kaplan binekleri geliyor. Buna ek olarak PvP sistemi ve başarılı bulduğum dövüş sisteminde yenilikler yapılıyor. Eklentinin çıkış tarihi henüz belli değil ama acele etmemelerini umuyorum.



Warhammer Online'a Ciddi Değişiklikler!

Warhammer Online, 1.3.1 yamasıyla birlikte oldukça ciddi değişikliklere sahne olacak gibi gözüküyor. Açık RvR düzenlemeleri, baştan aşağı yenilenen şehir kuşatması ve sosyal geliştirmeler şu anda bu yamada gerçekleşecek en ilginç yenilikler arasında. 1.3.1'in ne zaman geleceğini bilmiyoruz, ancak yapımcılar şimdiden 1.3.2'nin planlamalarına başlamış durumda. 1.3.2 hakkında henüz çok fazla bir şey söylemeseler de (haliyle) oyunun ilk safhalarını gözden geçirerek düşük seviyedeki karakterlerin daha rahat etmesini sağlamayı planladıklarını biliyoruz.





Sen Geçerken Sahilden Sessizce, Gemiler Kalkar Star Trek'ten Gizlice

Hakkında yeni bilgiler gelen DVO'lardan bir diğeri Star Trek Online oldu. STO'da kendi mürettebatına sahip bir kaptanı canlandıracağız. Uzayda gemimizi yönlendirirken ayaklarımız yere basınca mürettebatımızla ilgileneceğiz. Mürettebatı oluştururken verdiğimiz ekibimizin silahları, hangi konularda uzman olduğu gibi kararlar, ne tür bir oyun tarzına yöneleceğimizi belirleyecek. Uzayda ise üçüncü şahıs kamera açısıyla it dalaşlarına gireceğiz. Karakter ve mürettebatımızın yanı sıra gemimiz de farklılaşacak, düşman çatlatacak. Karakter gelişimi envanter kitleri olarak adlandırılan build'lerle özelleşecek. Tabii ki yetenek ve kitlerin yanı sıra seçtiğiniz ırk da karakteri farklılaştıracak.

Battle.net Yeni Steam'imiz Olma Yolunda

StarCraft hayranları oyun geciktikçe kuduradursun Rob Pardo gecikmenin sorumlusu olarak Battle.Net'te yapılan gelişmeleri gösteriyor. LAN gecelerinin yerini almaya aday yeni Battle.Net artık SC 2'nin bir parçası. E-posta hesabınıza kayıtlı olan karakter ve oyun bilgilerinizi başka bir bilgisayarda kolayca kullanırken, kullanışlı arabirimiyle arkadaşlarınızdan kopmayacaksınız. Farklı Blizzard oyunlarında bile görüşmeye devam edebileceksiniz. Ayrıca arkadaşlarınızın başarılarını gerçek zamanlı olarak izleyebileceksiniz. Bu kısım Steam'i andıracak. Yeni Battle.Net rakip bulurken de oyuncular arasında uçurum olmasını engelleyecek (Games for Windows Live bu konuda gerçekten rezalet). Gördüğünüz gibi yapımcıların oyuncu topluluğu kurma çalışmaları ve bu konudaki yatırımları tam gaz devam ediyor. Daha önce Oyunezer'de de belirttiğim gibi korsanı azaltmanın yolu çok oyunculu oyuna ve online oyun topluluklarına verilen destekten geçiyor. Blizzard da bu konuda gözünü zamanında açan isimlerden.

GuildWars 2 Yolda

ArenaNet'i bugünkü konumuna kavuşturan oyunlardan biri Guild Wars. Toplam dört paketle 5 yıla meydan okusa da, halen bir milyon aktif oyuncuyu geçse de artık yaşını inkâr etmiyor. GW 2 abisi gibi aylık ücret gerektirmeyecek. Hikâye ilk oyundan 250 yıl sonrasında tüm ırkların birbirini yediği bir Tyria'da geçiyor. Yüz yıllardır uyuyan ejderha Zhaitan'ın uyanması ve undead ordularla terör estirmesi üzerine oyunda seçebileceğimiz beş ırk ittifat oluşturuyorlar. Bu ırklar şu şekilde: Norn kuzey buzullarından gelen dev savaşçılar, insanları topraklarından eden Char vahşi ve savaşçı öküzümtırak ırk, Asura yüksek zekâ puanlarıyla büyü ve teknikte uzman bir ırk, Sylvari doğa ve bitki güçleri konusunda uzman, insan dayanıklı her yola gelebilen bir ırk ve de taştan yaratıklara dönen cüceler. Irk özellikleri ve ekranı üzerinde daha geniş hâkimiyetimiz olacak. Tabii ki en büyük avantajı organize ve dengeli PvP olacak. PvP seçenekleri ilk oyundaki gibi herkesin eşit level'da, eşit donanımla oynadığı bir şekilde ilerleyecek. Bu arada ilk oyundan karakter transferi mümkün olmayacak. Fakat karakter isimleri için ilk oyun oyuncularına bir avantaj sağlanacağı belirtiliyor. Oyunla ilgili daha fazla detay için GamesCom dosyamıza geri dönebilirsiniz.

Devasa Online Oyunların Devasa Tablosu

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldık. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	25 Eylül	🔥🔥🔥🔥🔥
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
CrimeCraft	Gerçekçi	Ücretsiz	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	4 Eylül	🔥🔥🔥🔥🔥
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Final Fantasy XIV Online	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Force of Arms	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Kung-Fu Hustle	Fantastik	Ücretsiz	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Mortal Online	Fantastik	Ücretli	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Trek Online	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥
Warhammer 40K Online	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥



GAMES CONVENTION ONLINE

EY HAUPTBAHNOF, DAHA NE KADAR ARKAMDAN KOVALAYACAKSIN?! – FURKAN FARUK AKINCI

Ayaklar yorgun ama işin ucunda Leipzig Messe var. "Ayrı bir memleket orası" demiş bana Tuğbek, merakımı iyice gıdıklamış önceden. Yalnız uçacağım Berlin'e, sonra Hauptbahnof'ta Tuğbek'le buluşacağız. Ne yer bilirim, ne de iz, elimde sadece Tuğbek'in yazdığı not kâğıtları var. Diyor ki şu çizgiyi takip et, saat 05:55'te orada olman gerek, şu saatte trene binersen 06:30'da yanımda olman lazım… Pekala, kafamı toplayıp Schönefeld Havalimanı'ndan çıkıyorum fakat o da nesi… Tuğbek'in yazdığı hiçbir tren o gün çalışmıyor. Aman Tanrım! Ne yapacağım ben şimdi? Telefonum da yok. Ama sora sora Bağdat bulunurmuş. Bulunuyor da hakikaten, saat 06:15'ti Tuğbek arkamdan yaklaşıp beni korkuttuğunda: "Eller havaya! Pasaportunu göster!!!"

Eh, yorgunuz tamam, ama bir taraftan da çevreyi merak ediyoruz. Aklımızdaysa bir sonraki gün başlayacak Games Convention Online (GCO) var. Fuarın hem iş tarafı, hem de son kullanıcı tarafı olacak. Biz her iki tarafla da ilgileniyoruz. Bir taraftan deli gibi toplantılara giriyoruz, öte yandan fuar tarafını izliyoruz.

Açık konuşmak gerek, konu 'online' ile sınırlı kaldığı için çoğu büyük firma nefesini Köln'e saklamış ki bu sayfaya ulaşana kadar Gamescom'u yemiş bitirmiş olmalısınız. Yine de özellikle Koreli oyun firmaları tam bir gövde gösterisi yaptılar GCO'da. Kurdukları devasa platformda tam 19 firma oyunlarını sergiledi. Hani biz size Free 2 Play oyun beğendiremiyoruz ya, Koreli firmaların çoğu oyunlarını korkunç bir kalite seviyesine çekmeye başladılar. Elbette ki bu tüm pazara yansıyacak ve çok daha kaliteli Free 2 Play oyunlar oynama imkânı bulacağız. Ama bana Korelilerden bir firma seç derseniz cevabım kesinlikle NHN ve servis kalitesi konusunda adeta aşmış. Özellikle yeni gelecek olan *Huxley: The Dystopia* ve *Soldier Front* gibi oyunlar yüksek kaliteleriyle dikkat çekiyor. Burada *Huxley*'nin üzerine bir raptiye koyayım, zira saatlerce oynadım ve çok eğlendim.



'Kendin pişir, kendin ye' bölümü burası. Toplaşıp istediğiniz gibi oyun oynayabildiğiniz muhabbetli, yorgunluk sökücü, süper bir mekandı. Haliyle en az burada vakit harcadık...

KORELİ İSTİLASI

GCO'nun bize öğrettiği en önemli şey Free 2 Play oyunlarının artık çok geniş bir yelpazeye yayılmış olduğuydu. Özellikle fuar alanının ortasına kocaman bir platform kurmuş olan dünyanın en büyük oyun portallarından Bigpoint'in yeni oyunu *Poisonville*'i görünce resmen küçük dilimizi yuttuk. Şimdiye kadar bir tarayıcı oyunundan ne beklediniz bilemiyorum ama o sanırım geldi... *Poisonville*, tamamen tarayıcı tabanlı, aynı zamanda tamamen üç boyutlu, GTA oynanışına sahip açık uçlu bir oyun ve son derece iyi görünüyor. Çoğu oyun geliştiricisi de tarayıcı oyunlarının, client tabanlı oyunlara karşı önümüzdeki yıllarda galip geleceğine dikkat çekiyor. Kurulum derdi yok, boş alan derdi yok. Sadece tarayıcınıza adresin adını giriyorsunuz ve hop… Anında oyundasınız. Büyük kolaylık. Sahanın iki yıldızı da kuşkusuz bu iki büyük firmaydı, HNH ve Bigpoint. Biraz da Avrupalı MMOG dağıtıcısı Gamigo.

Diğer yandan Türkiye'ye henüz girmemiş ya da girmek üzere olan firmaların oyunları da hiç fena değildi.



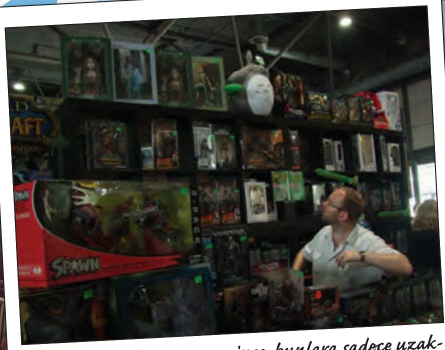
Milli Kütüphane şöyle bir kampanya yapaydı...



Burası Poisonville'i gördüğümüz yer işte. Bigpoint'in mekanı yani. Alanın en şenlikli yerlerinden biriydi. Tişört bile kapamadık, o ayrı.



GCO ana sahnesinde neler olmadı ki... Konserler, oyunlar sonra tekrar konserler... Eee, grubun adı neydi?



Sinan yol harçlığını az verince, bunlara sadece uzaktan bakabildik.



İşiniz varken tüm bu eğlenceye uzaktan bakmak zorunda kalıyorsunuz. Ta ki bir boothbabe belirene kadar.



Master Chief'i bulunca tam da aşağıdan poz almak istedik, bir refleksti bu bizde... Ama yüzünü göstermemeliydi.



Son derece renkli anlara sahne oldu GCO. Bana bu klişe cümleyi kurduracak kadar renkli anlara hem de...



İşte Koreli firmaların kurduğu oyun noktaları.

Guild Wars, *Lineage 2* gibi oyunlar göz kamaştırdı. Zaten hâlihazırda Kaan ve Tuğbek'in betasını deliler gibi oynadıkları *Aion* da bir inci gibi parladı. Ben ki onca baskıya rağmen bugüne kadar bir DVO'ya bulaşmış değilim, beni bile sokacaklar sonunda *Aion*'a… Araya bir de GSP Interactive'in *Hessian* adlı oyununu sokalım, ayıp etmiş olmayalım. *Hessian*, Unreal 3 motoruyla yapılan taş gibi bir aksiyon oyunu ancak biraz *Gears of War* çakması gibi geldi bize, yine de oynamaya değer.

Tabanlarımızın yeterince şiştiğine karar verdikten sonra kalktık bir de partiye gittik. Leipzig'in dışında, Dresden'e doğru kocaman bir alana götürdüler bizi… GCO'nun tüm katılımcıları oradaydı. Başladık yine taban tepmeye, Mısır'dan başladık ve geleceğe dönmeye devam ederek küçük bir Bavyera kasabasına kadar geldik. Açık büfenin orada olduğunu görünce de durduk… İçinde bulunduğumuz yer devasa bir tema parkıydı ve tarihin çeşitli dönemlerinin ele alındığı bölgelere ayrılmıştı. Eh, o yorgunlukla oturduk kaldık tabii. Kalan son enerjimizi tıkınmak için kullandıktan sonra kendimizi otele attık. Uzun zamandır öyle uyumamıştım…

Ertesi gün fuar alanında World Cyber Games finalleri vardı. Haydi, daha önce *StarCraft*, *WarCraft* gibi oyunlarda göreceğimiz her şeyi görmüştük ama bu Alman çocuklar nasıl *Guitar Hero* oynuyorlar öyle? Expert modunda yüzde yüz oynayanını daha görmemiştik, bu sayede onu da görmüş olduk. Onlar orada gitarın belini kıradursunlar, biz dolanmaya devam edelim. GameUS firması da II. Dünya Savaşı'nda geçen uçak simülasyonu *H.I.S. Heroes in the Sky* ile dikkatimizi çekti. Hem görsel, hem de oynanış olarak oldukça başarılı bulduk oyunu. Dikkatimizi celbeden bir diğer oyun da *KARMA: Operation Barbarossa* oldu. Yine bir II. Dünya Savaşı temalı oyun olan *KARMA*, tempolu oynanışa sahip bir FPS. Oyunlardan sıkıldığımızı fark ettiğimiz anda langırt olayına girdik. Bir de Samsung'un getirdiği tuhaf bir oyun makinesi vardı, ona takıldık ama sırrını hâlâ merak ediyorum.

SOSİS SOSİS NEREYE KADAR?

Leipzig'de ikinci akşam Kore yemeğiyle son buldu… Tuğbek'in o kadar yediğini görmemiştim hiç daha önce. Resmen yemek dolu bir tabağın ardında kayboldu… Ve ardından ortamdaki üst düzey Koreli bürokratlara, şirket sahiplerine ve Leipziger Messe'nin CEO'su Wolgang Marzin'e aldırmadan gidip oradaki armut koltuklardan birine kıvrılıverdi. İnanın bana Tuğbek'in en mutlu anlarından birine şahit oldum. Yüzünde huzurlu bir gülümsemeyle etrafı seyrediyordu. O sırada yanımızda Young da vardı ve Türkiye'ye yeni oyunlar getireceğine dair müjdeyi verdi. Hatırlayacak olursanız şirketi Mayn Interaktif, *Karahan*'ı getirmişti ülkemize.
Almanya seyahatinin geri kalan kısmı, size yapacağımız bir sürprizin hazırlıklarıyla geçti. Söylesem mi, söylemesem mi diye tereddüt ettiğim bu sürprizi duyurmak için biraz daha dişimi sıkmam gerekecek sanırım. Ancak şu kadarını söyleyeyim, bombayı patlatmak için gereken tüm şartlar oluşuyor yavaş yavaş. Yok, hayır zorlamayın lütfen… Söylemeyeceğim şimdi. Tuğbek söylesin.



GNGWC 2009

TÜRKLER YENİDEN DÜNYAYI SALLAMAYA GELİYOR!

Günün birinde internet kafede görüp de öylesine oynamaya başladığınız bir oyunun, sizi ta Kore'ye kadar götürüp boynunuzda madalyayla geri döndüreceği hiç aklınıza gelir miydi? Ülkemizdeki en popüler devasa online oyunlardan olan Silkroad Online bunu başardı. Geçtiğimiz yıl düzenlenen *Game&Game World Championship 2008*'de Burak Ayçelik ve Mustafa Renkçi'den oluşan Türk takımı turnuvada dünya ikincisi olarak hem bir ilke imza attı, hem de göğsümüzü kabarttı. İşte bu yıl hep birlikte yeni bir turnuvaya hazırlanıyor ve bu kez birinciliği hedefliyoruz. Daha da önemlisi, ülkemize bu gururu yaşatacak o oyuncu siz olabilirsiniz!

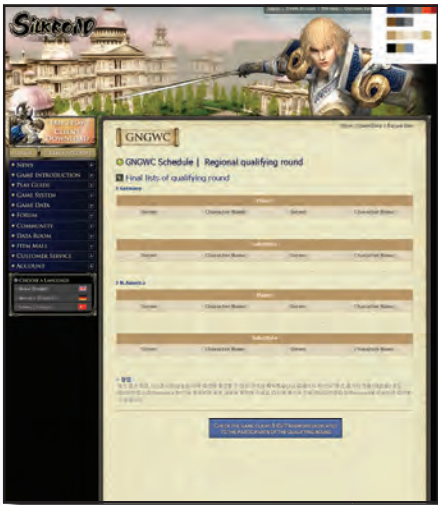
TURNUVA KAYITLARI

Aslında Silkroad Online Türkiye elemeleri için kayıtlar 1 Ağustos 2009 itibarıyla çoktan başlamış durumda. Ama henüz geç kalmış sayılmazsınız, zira toplamda 40 gün sürecek olan kayıt süreci 10 Eylül 2009 saat 12:00'ye kadar devam ediyor. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olan, 41. seviye veya üzeri bir karaktere sahip, 16 yaşından gün almış herkes turnuvaya kayıt yaptırabiliyor.

Kayıt olmak son derece kolay; fakat geçtiğimiz yılın aksine bu yıl turnuvaya katılım ücretli olduğundan birkaç ek işlem daha yapmanız gerekiyor. İlk olarak **www.durnuva.com** adresine girip Kayıt Ol düğmesine basarak kullanıcı adı ve e-posta adresinin yanı sıra karakterinizin seviyesi ve oynadığınız sunucu gibi bilgileri girmelisiniz. Tüm alanları eksiksiz ve de hatasız olarak doldurmanız, turnuva sürecinin sağlıklı işlemesi açısından son derece önemli. Ayrıca kasıtlı olarak yapılmış bir yanlışlık tespit edildiğinde turnuvaya katılım hakkınızın iptal edilmesi de mümkün.







Kayıt işlemi tamamlandıktan sonra turnuvaya katılım hakkı kazanabilmeniz için size sunulan yöntemlerden birini kullanarak hesabınızı katılımcı durumuna getirmeniz gerekli. Bunun için **www.gamesultan.com** adresinden, Gamesultan üyesi internet kafelerden, Gittigidiyor Gamesultan dükkânından veya Turkcell hatlı cep telefonunuzdan GNGWC yazıp 7979'a kısa mesaj göndererek 15 TL / 103 kontör karşılığı edinebileceğiniz e-pin'leri hesabınıza girip aktive etmeniz yeterli.

TURNUVA DETAYLARI

Geçtiğimiz yıl katılımcı sayısı 8000 gibi dev bir rakama ulaştığından, ilk 30 katılımcı pek de adil olmayan ve dolayısıyla da tepki çeken bir









oylama ile belirlenmişti. Lakin kısıtlı süre içerisinde bu kadar çok sayıda oyuncu arasından seçim yapmak başka türlü mümkün değildi. Bu yıl daha düzenli ve adil bir sistem oluşturuldu; elemeler iki adet ön eleme ve İstanbul finalleri olmak üzere üç bölüme ayrıldı.

18 Eylül – 11 Ekim 2009 tarihleri arasında gerçekleştirilecek ilk elemeler, Silkroad Online'daki karakteriyle birlikte ter döken oyuncuların avantaj sağladığı bir aşama olacak. Tüm katılımcılar kayıt olurken belirttikleri bilgiler dikkate alınarak ait oldukları sunucu ve seviyelerine göre 41-52, 53-64, 65-76, 77-88 ve 89-100 olmak üzere beşer gruba ayrılacak. Ardından herkes, Silkroad Online Global sunucularında kendi karakterlerini kullanarak karşı karşıya gelecek. Bu karşılaşma sonucunda üstünlük sağlayan 192 kişi ve Gamesultan'dan Ağustos ayı boyunca alım yapmış oyuncular arasından çekilişle belirlenen 32 kişiyle birlikte toplam 224 oyuncu ikinci etaba geçmeye hak kazanacak.

30 Ekim – 1 Kasım 2009 tarihleri arasında gerçekleştirilecek ikinci etap, oyuncuların eşit şartlar altında nasıl performans gösterdiklerini ölçmek üzerine kurulu. Katılımcılar kendilerine verilecek olan 81. seviyedeki karakteri diledikleri gibi yapılandırıp iki gün süren elemelere katılacak. Bu karşılaşmaların galipleri ve yine Gamesultan tarafından çekilişle belirlenecek 16 kişiyle birlikte toplam 128 kişi, İstanbul finallerine merhaba diyecek.

İstanbul'da beş yıldızlı bir otelde 5-6 Kasım 2009 tarihleri arasında yerel ağ üzerinden gerçekleştirilecek finaller, yine 81. seviyede karakterlere sahip oyuncuların ortak bir alanda yaratık öldürerek üstünlük sağlamaya çalıştıkları bir mücadeleye sahne olacak. Katılımcı sayısı ilk günün sonunda 32'ye, ikinci günün ardındansa 8'e inecek. Kalan 8 oyuncu Türkiye Şampiyonluğu ve dereceleri için karşı karşıya gelecek. Ve ilk iki dereceyi kazananlar pasaport, yolculuk ve konaklama gibi bütün masrafları Gamesultan tarafından karşılanacak olan Kore macerasında, ülkemizi dünya finallerinde temsil etmeye hak kazanacak.

BİR TÜRK DÜNYAYA BEDELDİR

Geçtiğimiz yıl düzenlenen organizasyon ve kazandığımız başarı, bizim için rüya gibi bir olaydı. Ama ilk kez katıldığımız dünya çapındaki bir turnuvada ikinci olabildiğimize göre, bu sene neden birinci olamayalım? Dünyada adımızı duyurabilmek için, ülkemizdeki oyun sektörüne katkı sağlamak için ve her şeyden önemlisi hep birlikte oynayıp eğlenebilmek için büyük bir şans bu. Silkroad Online'da ülkemizi temsil etmek konusunda kendinize güveniyor ve Türk'ün gücünü tüm dünyaya göstermeniz gerektiğine inanıyorsanız, siz de vakit kaybetmeden Türkiye elemeleri için kaydınızı yaptırın. Haydi, geçtiğimiz yıl dünya ikincisi olduğumuz GNGWC'ye bu sefer birincilik için gidiyoruz!



KATILIM ÜCRETİ VE ÖDÜLLER

Geçtiğimiz yılın aksine bu kez GNGWC Türkiye elemelerine katılım ücretli. Peki neden? Temel sebep, bu turnuvanın tabiri caizse her önüne gelenin katılamayacağı, gayet ciddi bir organizasyon olması. Silkroad Online geniş bir oyuncu kitlesine sahip, ancak dünya arenasında Türkiye'yi temsil etmek oldukça büyük bir sorumluluk. Bu sorumluluğu yerine getirebilecek, karakterine ve yeteneğine güvenen oyuncular için 15 TL hiç de fazla bir miktar değil. Ayrıca bu ücret, turnuva düzenini bozacak sahte kayıtların önüne geçmek için de gayet mantıklı ve de caydırıcı bir engel teşkil ediyor.

Öte yandan finallere katılmaya hak kazanan herkes birer sertifika ve Silkroad Online tişörtü gibi hediyeler kazanıyor. İlk iki dereceyi alan katılımcılar son model birer masaüstü bilgisayar, üçüncü ve dördüncüler ise Gamesultan'dan 500 TL değerinde Gamesultan Bonus ile ödüllendiriliyor. Evinizin başköşesine yerleştirmek isteyeceğiniz kupa ve madalyalar da cabası.

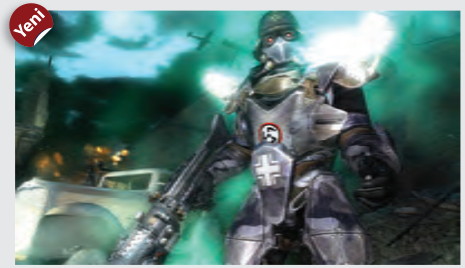
TAKVİM

Tarihler	Olaylar
01.08.2009	Kayıtların başlangıcı
11.10.2009	Kayıtların bitişi
13.10.2009	GNGWC Serverlarında yapılacak 2. Etap elemelerine katılmaya hak kazanan 192 kişinin açıklanması
21.10.2009	GNGWC Serverlarında yapılacak 2. Etap elemelerine katılmaya hak kazanan 32 talihlinin açıklanması
30.10.2009	GNGWC Kore Serverlarında yapılacak olan PvP elemeleri başlangıç
01.11.2009	GNGWC Kore Serverlarında yapılacak olan PvP elemeleri bitiş
02.11.2009	İstanbul Finalleri'ne katılmaya hak kazanan 112 kişinin açıklanması
03.11.2009	İstanbul Finalleri'ne katılmaya hak kazanan 16 talihlinin açıklanması
06.11.2009	İstanbul Finalleri Ön Eleme etabı
07.11.2009	Türkiye Derecelerinin ve Kore finallerinde yarışacak Türk takımının belirlenmesi

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

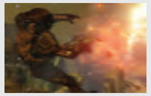
STEALTH ACTION TÜRÜNE TÜRKÇE OLARAK "GİZLİLİK GEREKTİREN AKSİYON OYUNU" DİYORUZ. AMA DERKEN DE DERMAN KALMIYOR ÇENEDE, ACİLEN BUNA DAHA ETKİN BİR TÜRKÇE KARŞILIK BULMALI...

FPS *(First Person Shooter)*



WOLFENSTEIN
PC, PS3, 360

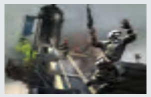
Önceki Red Faction'ları "çelik duvarla karşılaşıncaya kadar tünel kazdığınız FPS" diye hatırlıyoruz. Ama Guerilla, radarın altından uçarak geldi ve hepimizi gafil avladı. TV'lerde gördüğünüz o "bina yıkma" sahnelerine taş çıkartacak sahneler yaşamanız mümkün. Koca bir binaya patlayıcı yerleştirip, peşinizde onlarca asker varken camdan uçarak atladığınız ve havadayken patlayıcıları ateşlemenin heyecanını başka bir oyunda yaşamanız mümkün değil.



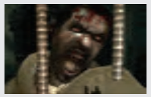
Red Faction Guerilla
PC, PS3, 360
Bir binaya patlayıcı yerleştirip, , camdan atladığınız ve patlayıcıları ateşleyip koca binayı yıkmanın heyecanını başka bir oyunda yaşamanız mümkün değil.



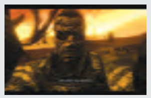
Call of Juarez: Bound in Blood
PC, PS3, 360
İlk oyunun hikayesinden önce geçiyor BiB ve hasret kaldığımız kovboy zamanlarına geri götürüyor bizi. Başarılı, hızlı ve heyecanlı bir FPS olmuş.



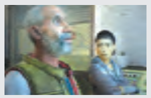
Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.



Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.



F.E.A.R. 2: Project Origin
PC, PS3, 360
Alma'nın bizimle bir derdi var... İlk oyundan sıkıcı, tekrarlayan bölümler konusunda düzelme kaydetmiş ama yapay zekâ ve tokluk hissini kaybetmiş. Yine de FPS severler kaçırmamalı.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı fazlasıyla hak eden bir oyun paketi.

STRATEJİ

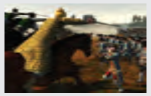


SPORE: GALACTIC ADVENTURES
PC

Spore'u sevdiyseniz bile, şimdiye kadar koskoca galakside başıboş dolaşmaktan sıkılmışsınızdır herhalde. Sporepedia'daki çeşitlilik bile oynanışta bir yenilik olmayınca bir yere kadar oyalayabilir sizi. Gelin o zaman Galaktik Bir Macera'ya çıkalım sizinle. Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup, kendi maceranızı yapın ve diğer Spore oyuncularıyla bunları paylaşın. Basit aksiyon ve dövüş görevlerinden karmaşık işlere kadar, yapabileceklerinizin sınırı sizsiniz.



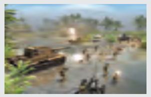
Anno 1404
PC
Son zamanlarda çok şehir yıktık ama pek şehir yapmadık... Özlemişiz taş üstüne taş koymayı, medeniyet kurmayı.



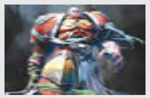
Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.



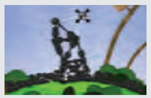
Demigod
PC
Warcraft 3'ten doğan yepyeni bir çılgınlık olan DoTA'nın oynanışı ilk kez ticari bir oyun olarak yapıldı. Supreme Commander'ın yapımcısı Gas Powered Games tarafından.



Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

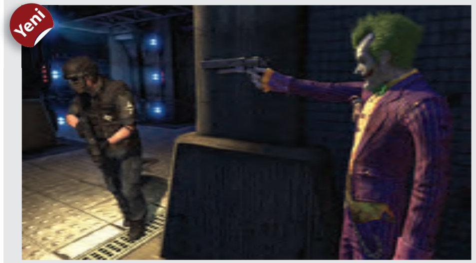


Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...



World of Goo
PC, 360
4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığımız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsini

AKSİYON



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
PC, PS3, 360

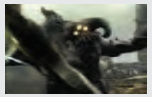
Ya arkadaş, ay başından beri düşünüyorum, bir türlü işin içinden çıkamadım. Rocksteady kimdir? Nasıl ilk oyunları bu kadar güzel olabilmiştir? (Urban Chaos mu? O da kim?).
Neyse efendim, Batman Arkham Asylum bu güzel, ama oyunsal olarak güdük sonbahar ayını fena halde şenlendirdi. (Gerçi Batman tam bir kalas ama Joker'e hasret kalmışız yahu!)



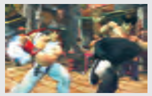
Splosion Man
360
Eski platform oyunlarını özlediyseniz, büyük bütçeli oyunların bile "patlak çıktığı" bu günlerde, bu minicik XBox Live Arcade oyunu size ilaç gibi gelecek.



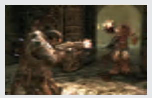
Resident Evil 5
PC, PS3, 360
Bir Resident Evil oyununun PC versiyonu, konsol versiyonlarından daha iyi çıkarsa, bu işte bir terslik var demektir! Alın, oynayın.



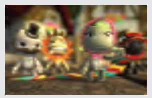
Demon's Souls
PS3
En ufak yanlış hareketinizde sizi sürüm sürüm süründürecek, zorluğuyla burnunuzdan kan getirecek, ama bir şeyler başardığınız hissini çok iyi veren bir oyun.



Street Fighter 4
PC, PS3, 360
Ve PC'ciler de artık aduketlere, oryukenlere verebilir kendilerini... Bundan daha iyi bir dövüş oyunu gelene kadar, en iyisi bu - ki çook uzun zaman geleceğini biz sanmıyoruz.

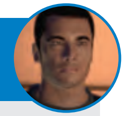


Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.



Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...

TÜRKİYE'YE İLGİNÇ GÖNDERMELER YAPILAN 5 OYUN



1. **MASS EFFECT**
   Sinan adlı bir gazeteci vardı ve Kaidan'ın sevgilisi Türk'tü.
2. **SKATE 2**
   Müziklerden birisinin Selda Bağcan'ın "Dağlar" şarkısının cover'ı olması.
3. **BOURNE CONSPIRACY**
   Oyunda "İvan Divandelen" diye emekli bir Türk generali vardı.
4. **VAMPIRE BLOODLINES**
   "Ankaran Sarchophagus" olayı ve Türk denizciler.
5. **DRIVER 3**
   Dolapdere'den Kadıköy'e direk geçiş vardı.

EN KÖTÜ 5 DİZİ OYUNU



1. **LITTLE BRITAIN**
   Bu kadar zeka dolu bir dizinin, bu kadar gerzek bir oyunu olabilirdi.
2. **LOST**
   Elindeki materyali bu kadar mı berbat eder bir yapımcı yahu?!
3. **ER**
   Bir kez olsun Theme Hospital da mı oynamadınız a benim gıdılarım?
4. **ALIAS**
   J.J. Abrams'ın dizileri ne kadar iyiyse, oyunları o kadar patlak oluyor.
5. **CSI HARD EVIDENCE**
   Nedendir bilinmez, önceki CSI'lara göre mundar edilmişti.

"FİLMİ ÇIKARSA, DERGİYİ KAPATIP GİDERİZ!" DEDİĞİMİZ 5 OYUN



1. **BIKINI KARATE BABES**
   Gece 1'den sonra ulusal kanalda oynayacak bir film. Bol sansürlü.
2. **THE SIMS**
   Sürekli oturup, çişini yere yapıp depresyona giren tipler. Sanatsal.
3. **PAC-MAN**
   Sonunda hızla zoom-out yapılır. Şehir aslında labirenttir. Seri katil filmi.
4. **YOU HAVE TO BURN THE ROPE**
   Tarkovsky yönetir, 183 dakikalık bir kısa film olur. Devamı da çekilir.
5. **PONG**
   Bir Nuri Bilge Ceylan filmi. Aslında bilgisayar çökmüştür, fark edilmez.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



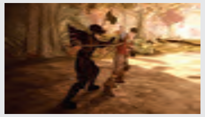
Disgaea: Afternoon of Darkness
PSP
Çıkalı 2 yıl olan bu oyunu yeni keşfettiğimiz için kendimizden utanıyoruz... Lakin bu kadar güzel bir oyundan sizi mahrum bırakamazdık, bırakmayacağız.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Valkyria Chronicles
PS3
Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (bak aylar geçti, cümleyi hala bağlamadın! Ayıp ayıp!)



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

DVO *(Devasa Online)*



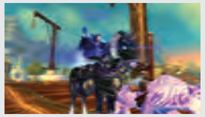
Warrior Epic
PC
Tamamen Türkçeleştirilmiş bir Free-2-Play devasa online oyun. Eğer F2P DVO'ları seviyorsanız denemenizde fayda var.



LOTRO: Mines of Moria
PC
Bütün RYO zindanlarının atası Mines of Moria eklentisi, Lord of the Rings'e can katıyor. Kendi efsanevi silahlarınızı dövebiliyorsunuz oyunda.



Star Wars Galaxies
PC
Old Republic gelse bile Galaxies hayatta kalacak. 3-4 yıl önce bozulan sistemi büyük ölçüde toparlanan oyun sağlam bir topluluğa sahip.



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)



Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

SİMÜLASYON



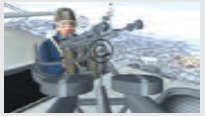
ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun koleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Batman: Arkham Asylum

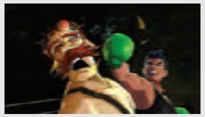


Resident Evil 5 (PC)



Splosion Man

SPOR



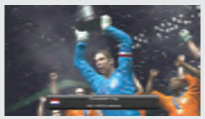
Punchout!
Wii
Nintendo'nun en iyi markalarından birisi, Wiimote sayesinde yeniden hayat buluyor. Gelecek ay bu listeye tam da buradan girecek olan Fight Night Round 4'e kadar, boks ihtiyacınızı giderebilir.



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.

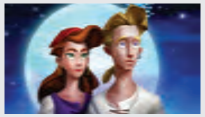


PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!

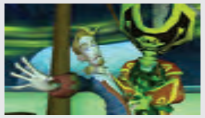


Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)

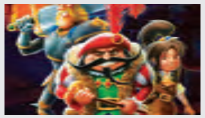
MACERA



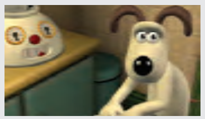
Secret of Monkey Island: S.E.
PC, 360
Bir klasik, bir efsane olan Monkey Island serisinin ilk oyunu tamamen yenilenmiş grafikler, arayüz ve seslendirmeyle yeniden oynamak? Adventure cennetinde olmalıyız!



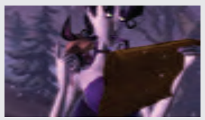
Tales of Monkey Island
PC, Wii
TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.



Ceville
PC
Sevil isimli kız arkadaşınıza doğum günü hediyesi olarak cuk oturacak bir adventure. Karakterleri, hikayesi ve animasyonlarıyla dört dörtlük.



Wallace & Gromit
PC
Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkan Wallace & Gromit'i tavsiye ederiz.



A Vampyre Story
PC
Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.

YARIŞ



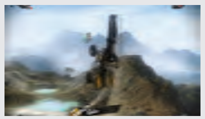
Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360
Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Eveet, yıl sonu furyası listemizin sonundan doğru ucunu gösterdi! Çok ama çok güzel günler bizi bekliyor. Okulunuz, işiniz, eşiniz hazır mı? Peki siz hazır mısınız?

EYLÜL '09	
Academy of Champions	Wii
Aion	PC
Champions Online	PC
Colin McRae: Dirt 2	PS3, 360, PSP, Wii, DS
Cursed Mountain	Wii
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	360
Halo 3: ODST	360
Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion	PS3, 360, Wii
Mini Ninjas	PC, PS3, 360, Wii
Need for Speed SHIFT	PC, PS3, 360, PSP
Rock Band: The Beatles	PS3, 360, Wii
Shin Megami Tensei: Persona	PSP
S.W. The Clone Wars: Republic Heroes	PC, PS3, 360, PS3, PS2, PSP, Wii
Tropico 3	PC, 360
Wet	PS3, 360

EKİM '09	
Alpha Protocol	PC, PS3, 360
Bioshock 2	PC, PS3, 360
Borderlands	PC, PS3, 360
Brütal Legend	PS3, 360
Dead Space Extraction	Wii
FIFA 10	PC, PS3, 360, PS3, PS2, PSP, Wii
Football Manager 2010	PC
Forza Motorsport 3	360
Gran Turismo	PSP
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	PC, PS3, 360
Pro Evolution Soccer 2010	PS3, 360, PS2, PSP, Wii
Tekken 6	PS3, 360

KASIM '09	
Assassin's Creed 2	PC, PS3, 360
Blur	PC, PS3, 360
Call of Duty 4: Modern Warfare	Wii
Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360
Modern Warfare 2	PC, PS3, 360
Need for Speed NITRO	Wii
The Sims 3: World Adventures	PC
Tony Hawk: RIDE	PS3, 360, Wii



SO FELL AUTUMN RAIN

Uf yaa eylül de geldi resmen, henüz tatil bile yapamadım ve büyük bir değişiklik olmazsa siz bu satırları okuduğunuz sırada da tatil yapamıyor olacağım. Tamam, yazın sıcak falan oluyor ama kışın gelmesini de hiç istemiyorum açıkçası. E ben de düşündüm ki, tatil yapamıyor olmam tembellik yapamayacağım anlamına gelmemeli. O yüzden bu aylık köşeyi tamamen Göker'e devrettim; içinden geldiği gibi döktürsün, sizleri *Dawn of War II*'nin çoklu oyuncu dünyasına soksun, hiç bilmediğiniz şeyler anlatsın diye. Ben de sizlerle birlikte okuyacağım o yazıyı ama eminim ki çok sağlam olmuştur, şimdiden eline sağlık diyeyim.

Bu aralar birçok kişi gibi ben de *Dragon Age*'in çıkmasını bekliyorum ve beklentilerimizi karşılayacak kadar iyi olmasını umuyorum. Yani diyorum ki o kadar iyi olsun ki eskiden *Baldur's Gate* veya *Planescape* için yaptığımız gibi bir sürü sayfa ayırmaya değsin, günlerce sıkılmadan tekrar tekrar oynayabilelim, bir sürü yerde takılın ve siz takıldıkça rehberlerimiz size yol göstersin. Valla anlayacağınız üzere özlemle anıyorum o günleri. Bakalım nostalji yaptığımıza değecek mi...

Az daha asıl önemli şeyi unutuyordum. Megadeth'in yeni albümünün çıkmasına resmen 15 gün kaldı yahu! Bir de yazının başında eylüle laf etmiştim, hemen geri alıyorum. Gelsin tabii, gelsin. Hatta kim bekleyecek şimdi ay ortasına kadar, bir an önce gelsin. Hepinize bol oyunlu, bol eğlenmeli ve bol müzikli günler diliyorum efenim. Farewell.

ESER GÜVEN



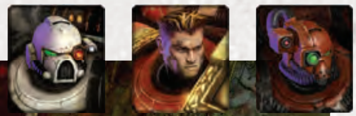
1.5 YAMASINA GÖRE PROFESYONEL TAKTİKLER

DoW 2 sadece ilk oyundan bir yapıda olmasıyla değil, çok oyunculu modlarıyla birçok stratejiden ayrıldı, kısa sürede en çok oynanan online stratejilerin arasına girdi. Özellikle Steam fiyatının düşmesiyle ülkemizde de oyuncu sayısı patlayan oyuna daha geniş bir strateji rehberi yazmayı uzun zamandır istiyordum. Bu yazıya taktikleriyle katkı sağlayan, OGZ forumdan oyun arkadaşlarım AgnusDei (Eldar), Komutan (Ork), Nurglew (SM) ve Atleech'e (HT) teşekkür ederim. Taktik ricama 10 sayfa yazı gönderen delikanlı SM BlackKnight1453'ün yazısını kırpmaya kıyamadım. Yakında OGZ web sitesinde bulabilirsiniz. Buyurun yazılmış en kapsamlı DoW 2 multi rehberine.

SPACE MARINES

1) FORCE COMMANDER: SM'nin yakın dövüş kumandanı FC, doğru donanımla çoğu taktiğe karşılık verebilir. FC'ye için şu sıralamayı öneriyoruz: Tactical Squad (Tac), Power Node (PN), x2 generator (gen), Power Sword (DPS ve Battle Cry'ın etkisini katlar), Flamer (T2'de roket atar veya plazmaya saklamak isteseniz bile kesinlikle alın, çünkü Flamer gen'lerin canını okur), Shotgun, Assault SM Squad veya daha fazla birime ihtiyacınız varsa Tac.
Oyuna başladığınızda ilk Scout'u uzaktaki PN'ye yollayın. FC'yi de diğer PN'ye. Power Sword'u ve diğer donanımları olabildiğince çabuk almalısınız. Çünkü diğerlerinden farklı olarak FC'nin ihtiyacı olan tüm donanım T1'de mevcut. Yalnız donanımınızı tamamlayınca kendinizi Malkoçoğlu sanmayın. Düşmanı ayağınıza getirin ve Tac+Scout'larla saldırarak, olabildiğince adam indirin. Gen'lerinize yakın savaşarak daha kolay savunabilirsiniz. Warboss, Warlock gibi dayanıklı kumandanlara saldırmadan önce yanındaki daha güçsüz birimlere saldırmanız (slugga, guardian, hormagaunt vs) ve düşman kumandanı adamlarını korumak için yanına geldiğinde tüm ateş gücünü ona yüklemeniz gerekli. Örneğin karşınızdaki Warboss'dan önce tam güç Slugga'ya saldırın. Warboss yardıma gelinceye kadar yarısı ölecektir. Warboss'a saldırsaydınız Slugga, FC veya Tac'tan birini silecekti. Bu arada 1–2 adam kaybetmeniz sorun değil, ama tüm mangayı kaybetmemeye bakın.
Aşağıdaki donanımları eğer düşmanın T2'ye hızla geçmeye çalıştığını görmüşseniz ve gen'lerine yeterince zarar veremediyseniz almayın. Yoksa düşmandan araç geldiğinde harita kontrolünü kaybedersiniz ve T2'ye


Battle Cry ile birimlerinize saldıran Banshee gibi yakın dövüş birimlerini etkisiz hale getirin.





Flamer jeneratörlere karşı çok etkili.



Iron Halo'u açtıktan sonra FC'i düşman ateş gücünü emmesi için önden gönderin.

geçişiniz yavaşlar.

> **Armor of Alacrity**: Daha HP ama buna karşılık hız ve sprint vermesi açısından önemli.

> **Iron Halo:** Oyundaki hasar emici süngerimiz olacağından bir yere saldırmadan önce Iron Halo'yu açın. T2 ile beraber şu sıra izlenebilir: Razorback veya Dreadnought, Plasma Gun, Missile Launcher, Power Fist; Tac "Misilse" taşımıyorsa veya hızlı anti-vehicle için. Savaşın gidişatından memnunsanız kalan PN'leri de gen'le doldurun; T3'e geçip Predator basın.

Püf Nokta

> Çok az kişi global yeteneklerden For The Emperor'a zeal harcar. Hâlbuki 50 zeal'a 25 saniye boyunca normal uzun menzil saldırısının 1,25 ile çarpılması gayet makul. Oyunun başında uzun menzil saldırılara karşı kullanılmalı. Devastator Marine Squad bunun için iyi bir seçim, fakat Scout ve Tac'lar manevra kabiliyetleriyle daha fazla yararlanabilirler.

> Çoğu kişi Thunder Hammer alsa da, Power Sword en iyi seçim. Power Sword'un Battle Cry yeteneğini güçlendirmesi Thunder Hammer'ın hasarından daha önemli. Müttefikiniz ork ya da nid'se Battle Cry onların da işine gelecektir.

2) TECHMARINE: Çok çeşitli oyun tarzları olan, savunma ağırlıklı bir kumandan. TM her ırk için farkı bir yapım sıralaması gerektiriyor.

SM'ye Karşı

> T1 için şöyle bir sıralama uygulanabilir: Scout, Tac, Flamer (TM T1'de pek etkili olmadığından alınmalı), PN, gen, TM Artificer Armor, gen, shotgun (El bombasında iyiyseniz Scout Sergeant da olur; fakat ikisini birden almayın), gen, Tarantula Turret. Rakip başka bir SM iken hedef öncelikle düşman kumandanına karşı 2 Scout'la iyi bir savaş vermek. Mümkünse T1'de retreat yapmayın. "Dancing" deneyin. Tac'larınız çıktığında Scout'lar ve TM düşmanı oyalarken, flamer alarak gen'lerine gidin. Scout+TM zor durumdaysa gen'leri bırakıp yardıma koşun. Rakip Flamer'i görünce geri çekilecektir. Düşman Tac ile sizin gen'lere geliyorsa Scout Sergant ile saklandığınız yerden saldırın, zaman kazanın. Gen'leri TM ile de onarabilirsiniz. TM Artificer Armor ile mayın döşeyerek düşman ASM'lerinin yerleşeceği sote yerleri tutabilirsiniz. Böylece düşman hem suppress olur hem de hasar alır, birkaç mayın yiyen araç daha da yavaşlar. Mayın yoluna doğru kaçarak düşmanı üzerine çekebilirsiniz. Bu arada görünmezleri görebilen birimleri önceden temizlemeyi unutmayın: Eldar - Rangers, SM - Scout Sergeant, Ork - Shoota Boyz Nob Leader ve Kommando Squad Nob Leader, Tyranid - Warrior Brood. Scout Explosive Shot ile de rakibi mayına sokabilirsiniz. T1'de Turret'ı büyük bir savaş alanını ve Victory VP'yi kaplayacak şekilde yerleştirin. TM ASM'lerinin Heal ve Battle Cry karşısında şansı olmadığından T1'de önermiyoruz.

> T2 için de şu sıralama uygulanabilir: Tac, TM Plasma Gun, Orbs of the Omnissiah (Apot. ve FC'nin enerjisini sıfırlar, anti-tank) , Tac için Plasma Gun veya Missile Launcher, daha fazla Tac veya T3 Predator. TM'nin Plasma Gun'ı ile Overcharge etmeniz de oyunu kolaylaştıracaktır. T1'de çok adam kaybederseniz ve kaynaklarda geri kaldıysanız Tac yerine 1xASM alabilirsiniz.

Diğerlerine Karşı

Diğer ırklar topluca, canı düşük, hasarı yüksek birimlerle saldıracaklardır. Scout Sergeant'ların atacağı el bombaları siz 1–2 Turret kurana kadar düşmanı oyalayacaktır ki T2'ye geçmeden önce en az bir tane kurun. Buna göre şu sıra izlenebilir: 2xScout, PN, 3xgen, 3xScout Sergeant, TM Master-Crafted Bolter (T2'de Plasma Gun için saklanabilir, ama yakın dövüş abanıyorlarsa High Powered Shot ile vurun, sonra el bombası atın), Turret, TM Artificer Armor, ASM. Sonrasında Orbs of Omnissiah veya karşınızda nid varsa Refractor Field alın. Tac yerine Razorback ve sonrasında Predator da olur.

Püf Nokta

> Zeal'ı saldırı altındaki araçlarınıza tamir için ulaşamadığınız zamanlarda Blessing of the Omnissiah kullanabilirsiniz. Venerable Dreadnought Drop pahalı, fakat SM ve Eldar'a karşı çok etkili.

> Takım oyununda dost araçlarını tamir etmenizin yanı sıra Consecrated Bolter ve Signum Armor ile öne çıkabilirsiniz. Mark Target (Signum Armor ile 10 sn'de 1,5 kat artıran) ve müttefik ateşini 10 sn'de 1,25 kat artıra Brothers in Arms (Consecrated Bolter) ile düşmanınız size silahını doğrultana kadar ölebilir.

3) APOTHECARY: İyileştirmeleri ile savaşın gidişatını değiştirebilen Apot'la oynarken şu yapım sıralaması kullanılabilir: Tac, Scout, (ilk donanım), PN, gen, Shotgun, Tac, 2xgen. Yapmanız gereken noktaları Scout'larla alırken, heal ile Tac.'ları canlı tutmak. İlk donanım ve ırklara göre taktik önerileri şu şekilde.

Ork: Purification Vials alarak yeşil ordunun geldiğini gördüğünüzde kendi birliklerinizin önüne atın ve heal kullanın. Slugga, Tac. kadar dayanıklı olmadığından HP kaybetmeniz sorun değil. Veya Shotgun'ların Explosive Shot özelliği ile tekrar yeşil bulutun içine sokun. Ya ölecek ya da kaçacaklar. Ork boss'larına karşı da Anointed Power Axe'i alın, enerjisiz kalsınlar.

Eldar: Rakip Warlock ise Master-Crafted Bolter alın. Full-Auto ile Warlock'u yerden kaldırmayın ve diğer birimlerine saldırmaya devam edin.

SM: Rakip FC ise Warlock'a karşı olan taktiği kullanın. Apot'a karşı Anointed Power Axe veya Master-Crafted Bolter olabilir. TM'ye karşı Master-Crafted Bolter alın ne zaman Plasma Overcharge yaparsa Full-Auto ile etkisiz hale getirin.

Tyranid: Ork taktiğini kullanın. İlerleyen dakikalarında Sanguine Chainsword'u alın.
T2'ye geçtiğinizde düşman birimlerine göre Razorback veya daha fazla Tac basın. Apot'un anti-tank özelliği olmadığından Tac'ı roket atara ayırmanız gerekecek.

Püf Nokta

> Larraman's Blessing ile yatan kumandanları kaldırabilirsiniz. Yani yeterli zeal ile intihar saldırıları yapabilirsiniz. Bunun dışında Angels of Death ile tüm piyadeleri 8 sn ölümsüz yapabilirsiniz.

> Takım oyunlarında bolca heal kullanabilmek için Armor of Purity veya Armor of the Apothecarion, üstüne Improved Medical Equipment alın. >>



Turret tüm bir orduyu alabilir veya supress edebilir ama ona saldırıldığında tüm herşeyi bırakıp onu korumaya yönelmelisiniz. Çünkü gerçekte o kadar dayanıklı değil.



Kommando Nob'a verilen High Explosive Shells kalabalık gruplara karşı çok etkili.

ORKLAR

> Ork mangarında bulunan waagh çağrısını kullandığınız zaman, mangadaki orkların hızı, verdikleri zarar ve dayanıklılıkları artar ve aldıkları bu bonus etraflarındaki ork sayısı ile çarpılır. Mesela tek başına duran 6 kişilik bir Slugga Boyz mangası waagh kullandığı zaman, manga içindeki her ork 5X bonus alır, 2 tane Slugga Boyz yan yana duruyorsa alınan bonus 11X olur. Yani bir aradaki ork sayısı waagh'ın etkisini katlar.

> Eğer karşınızda nid veya ork varsa Warboss'a Spiky Armor ve Kommando Nob'a Speshul Shoota verin. İlki yakın dövüşe giren birimlere verdiğiniz zararı hayli arttırır, ikincisi ile High Explosive Shells özelliği ile kalabalık ordulara karşı katliam yapar.

> Warboss yakın dövüşte en güçlü komutandır. Onu tam bir yakın dövüş canavarı haline getirmek için Power Klaw, Spiky Armor ve Trophy Rack verin, savaşa girdiğinde de üstünde Ard Boyz ve Use Yer Choppas kullanın.

> Warboss'un alabileceği Boss Pole yalnızca kendi birimlerinizi değil müttefik birimleri de etkiler. Bu nedenle 3vs3 oynarken yararı katlanır.

> Mekboy, düşman birimlerin ortasına ışınlanıp Mega-Rumblah kullanarak hepsini yere yıkıp, bu sırada diğer birimleriniz ile yapacağınız saldırıya karşı çaresiz bırakabilir. Fakat bunu yaparken Mega-Rumblah'ı ışınlandıktan sonra değil ışınlanmadan önce açarsanız rakip birimlerin karşı koymaya fırsatı olmaz. Tabii akabinde gelecek saldırıyı da menzilli birimlerinizle yapın, çünkü Mega-Rumblah kendi birimlerinizi de etkiler.

> Benzer bir şekilde Stikkbommaz veya Tankbustas'ın Rokkit Barrage yeteneğini de rakip birimleri saldırı öncesinde yere yıkmak için kullanabilirsiniz.

> Slugga Boyz, fiyat/performans açısından, oyundaki diğer yakın dövüş T1 birimlerinden iyidir. Onlara Burna vererek piyadelere verdikleri hasarı artırmanın yanı sıra araçlara da zarar verebilirsiniz.

> Shoota Boyz yapınca en kısa zamanda ellerine Big Shoota verin; normal silahları pek işe yaramaz. Aiming Wotz Dat yeteneğini özellikle komutanları taciz etmek için kullanın.

> Kommando Nob ile gelen Hide Da Boyz özelliği istediğiniz bir piyade birimini görünmez yapar. Mesela görünmez Stikkbommaz ile rakibiniz farkına varmadan birimlerinin ortasına bomba atabilirsiniz, görünmez Tankbustas ile tankları avlayabilirsiniz, görünmez Slugga Boyz ile bir Shuriken Cannon'a arkadan saldırabilirsiniz. Üstelik bu gücü müttefiklerinizin birimlerinde de kullanmanız mümkün. Mesela Spore Mines'ı görünmez yapabilirsiniz.



CTRL+A ile otomatik saldırı yaptığınız birimler düşmana kadar gidebilir. Aman diyeyim.



Bir aradaki ork sayısı waagh'ın etkisini katlar.



SHOOTA BOYZ YAPINCA ELLERİNE BIG SHOOTA VERİN

> Kommando Squad ile rakip birimlerin altına önce Burna Bomb atın sonra da Luv Da Dakka kullanarak onları yere yıkın. Böylece Burna Bomb'un etki alanından kaçmalarını önlersiniz.

> Toplu saldırılarda elinizde Nob Squad varsa Frenzy özelliğini açıp onları önden kalkan olarak gönderin, Slugga Boyz gibi düşük HP'liler arkalarından gelsin.

> Kommandoz Iz Da Sneakiest özelliği aslında sadece savaş alanına bir Kommando Squad ışınlamanıza yarar. Fakat bu özellik kullanıldığında komandolar gelmeden önce yerde bir işaret belirir ve bu işareti çoğu oyuncu Roks ve Orbital Strike gibi saldırıların işaretleri ile karıştırır. Yani rakip ordunun tam ortasında kullanırsanız topluca kaçmalarını sağlayabilirsiniz.

ELDAR

Eldar gizliliğe ve hıza dayalı, fakat birimlerin kırılganlığı nedeniyle yoğun mikro yönetim isteyen bir ırk. Eldar kumandanlarından Farseer destek ağırlıklı bir birimken, Warlock ön cephede kullanılan saldırı birimi



Rakibi havaya kaldırmak Eldar'a altın değerinde bir kaçış süresi kazandırabilir.

ve War Spider Exarch teleport yeteneğiyle vurkaç ünitesi görevinde. Gelelim kumandanlarına.

1) FARSEER: Doombringer donanımı, yanında gelen Doom büyüsüyle piyadelere ek hasar bonusu da vermekte. Bu özellikle SM gibi dayanıklı piyadelere karşı güzel bir seçenek. İkinci donanım olan Gravity of Blade'i, araçlara karşı etkili olan Singing Spear'a tercih ediyoruz. Bu silah Levitation Field ile Farseer'in çevresindeki piyadeleri havalandırmakta, bizzat hasar vermemesine rağmen rakibi saldırıya açık hale getirmekte, kaçma imkânı oluşturmakta ve de düşmanı kaçmaya (Fallback; X kısa yolu) zorlamaktadır. Zırh olarak Armor of Fortune ile başlayarak müttefik piyadelerin dayanıklılığı artırılmanızı ve Doom'la güzel bir ikili oluşturmanızı öneririz. T3'te gelen Armor of Asuryan ile zamanı yavaşlatarak (Time Field) düşmanı savunmasız bırakabilirsiniz. Bunu VP



alırken etrafınız kuşatıldığında zevkle kullanabilirsiniz. Örneğin noktayı alırken Levitation ile düşmanı kaldırırken noktayı almayı tamamlayıp sonrasında Time Field ile yaklaşmalarını engelleyebilir; bu arada yardıma gelen müttefiklere zaman kazandırabilirsiniz. Aksesuarlardan Spirit Stone aracılığıyla düşmüş müttefik kumandanlarının daha çok can ve enerji ile kalkmaları ve çevredeki müttefik piyadelerin iyileştirilmesi sağlanabilir. Bu özellik, ön cephede kullanılan Farseer'da tavsiye edilir. Özellikle de Farseer+Banshee kombinasyonunda. T1'deki Ghosthelm

LEVITATION İLE DÜŞMANI KALDIRIRKEN NOKTAYI ALMAYI TAMAMLAYIP TIME FIELD İLE YAKLAŞMALARINI ENGELLEYEBİLİR

ise Mind War aracılığıyla düşman kumandanına %50 hasarı vermekte ve suppress etmektedir. Bunu özellikle FC'ye karşı tavsiye ederiz.

2) WARLOCK: Tam bir ön cephe savaşçısı. Özellikle son yamalardan sonra çoğu Eldar severin tercihi. T1 silahlarından Immolator dar bir alana ateş hasarı vermesiyle suppress birimlerinin ve nid'in canını okuyor. Şahsi tavsiyemse Witchblade of Kournas (T2) geniş bir alandaki düşman piyadelerine hasar vererek knockback etmeniz yönünde. Zırhlar arasında sağlık ve enerji artıran Champion's Robe tercih edilebilir. Vurkaç yapmayı planlıyorsanız Cloak of Shadows ile çevrenizdeki birimleri görülmez yapabilirsiniz. T3'te gelen Providence'la cooldown'lar azalarak bir süre dokunulmazlık geliyor. Aksesuarlara gelince ilk göze çarpan Channeling Runes ile yama sonrası kuvvetlenen Banshee'leri iyileştirerek ilerlemek oluyor. T2'deki bir diğer güzel tercih Warm Throw ile düşman piyadelerini suppress birliklerinin üzerine fırlatarak hasar almalarını sağlayabilirsiniz.

3) WARP SPIDER EXARCH: Yoğun bakıcılık gerektiren, iyi kullananından korkulacak bir muhteşem bir pusu ünitesi. Silah olarak T2'de gelen Entangling Web'i tavsiye ederiz. Böylece hareketsiz kalan birileri kolayca kesebilirsiniz. T1 zırhlarından Improved Warp Generator ile gelen Group Teleport ile müttefiklerinizi geniş bir alan içinde ışınlayabilirsiniz. Bir grup müttefik tankbuster'la neler yapabileceğinizi bir düşünün. T2 zırhı Phase Armor ile dostu düşmanı hareketsiz bırakabilirsiniz. Örneğin SM'nin plazmacılarının yanında Phase Shift yaparak durdurabilirsiniz. Aksesuarlar arasındaysa Anti-Gravity Grenade önerilebilir.

Eldar-SM

Craftworld sakinlerine İmparatorun fanatiklerini durdurabilmek adına önerebileceklerimiz şu şekilde:

> Doom gibi hasar bonusu veren büyülerle dayanıklılıklarını kırın.

> Son yamadan sonra suppress'in yakındaki birimlere hasarı da dikkate değer hale geldi. Ancak yalnızca suppress ateşi ile SM piyadelerini (scout hariç) indirmeniz mümkün değil. Suppress birimlerini banshee'lerle koruyabilirsiniz.

> Guardian'nın el bombalarını >>



Avatar pahalı ve işi bilen adamın kolay indirdiği bir birim olduğundan kazanacağınızdan emin değilseniz basmayın.



Dil ile yanınıza çektiğiniz düşman kumandanının etrafını sarıp kesin.

>> SM'nin koşu yoluna atın.

> SM zırhlılarına karşı enerji istemeyen, T2 birimi Brightlance kullanın. Özellikle Farseer'ın Time Field'i ile zırhlı araç katili olacaksınız. Ayrıca Warp Spider'ın el bombaları ile araçları hareketsiz bırakarak Brightlance ile indirebilirsiz.

Eldar-Ork

> Yeni yama sonrası daha etkili olan suppression ile yavaşlatın ve yok edin.

> En kısa zamanda araç üretmeye çalışın, zira orkların sayı avantajı olsa da erken dönemde gelecek bir Falcon ya da Shuriken upgrade'li Wraithlord can yakacaktır.

> Saldırıda önce ork piyadelerine, en son kumandana odaklanın. Aksi takdirde siz tek bir birimle uğraşırken etraftaki güruh sizi püskürecektir.

> Ork zırhlıları için, SM zırhlılarına karşı yazdıklarımız geçerlidir.

Eldar-Tyranid

> En az 2 bölük banshee üretin. Suppression ve banshee'le beraber nid'in canı yanar.

> Falcon'u Wraithlord'a tercih edin; zira geri geri kaçarak kite'layabilirsiniz.

> Guardian'ların el bombaları nid birliklerine karşı çok etkili.

> Nid birliklerinin yanınıza sokulmasına izin vermeyin. Bina içine girin ve ateşe devam edin. Nid yanınıza ulaşırsa kaçın.

> T3'te Fire Prism üreterek Focus Blast ile ateş edin. Böylece çok sayıda nid ölecek, kalanlar knockback yiyecektir.

TYRANID

1.5 öncesi (Carni spam'cileri dışında) dengeli gözüken ve betada kuşa dönen nid, 1.5'le beraber yeniden oynanabilir hale geldi. Nidciler eski mutlu günleri arasa da işini bilen bir oyuncu halen rakibini öttürebiliyor. Kamikaze olarak nitelendirdiğim nid'lerle doğru zamanda saldırıp doğru zamanda kaçmanız ve de az birim kaybedip, kaybettiklerinizi ana binada yenilemeniz önemli. Evet, yeni yamayla birlikte en büyük değişime uğrayan ırk nid oldu. Kimi birimler tarih olurken kimileri etkisiz eleman haline geldi. Değişimlere şöyle bir bakalım: Venom Warrior'lar ayrı bir birim olarak ayrılarak T2'ye yerleştirildi. Anti-araç olan Venom Brood'lar piyadelere karşı neredeyse sıfır olmalarına rağmen iki tanesi yan yana geldi mi nice aracı duman ediyorlar. Carnifex T2'ye taşınarak yerini Spore Mines veya Venom kullanabilen Screamer-killer'a bıraktı. Screamer yüksek fiyatı ve çok kısa sürede indiğinden ustalar tarafından tercih edilmiyor. Carni doğru kullanıldığında iyi iş görebiliyor. Fakat tamir de edilemediğinden deneyimli oyunculara çok kolay yem oluyor. 1–2 plazmayla ölmesi işten bile değil. (Binada iyileşmesi 5 dk alıyor!) Ripper da artık üretilemiyor. Carni'yi upgrade ederek Ripper çıkarmanız mümkün olsa da nokta alamadığından ölü yatırım. Zoan'da artık düşmanı sersemletemediği sadece yavaşlattığı ve çok kolay öldüğü için tercih edilmiyor. Diğer bir önemli değişiklik Ravener'ın T1'e alınması. Yeni Ravener ancak tier upgrade'i sonrası yeraltından gidebiliyor, çok daha kırılgan, piyadelere karşı ölümcül ama araçlara karşı etkisiz bir birim. Lictor eskisine göre daha kuvvetli, (af buyurun) ve görünmezlik özellikleriyle tam bir katil. Fakat micro oynamakta zorlanıyorsanız o parayı başka bir birime harcayın. Unutmadan bir miktar nerf'lenen gaunt'lar yeni upgrade'leriyle her zamanki gibi faydalı. Ve son olarak; Spore Mines 5 sn'lik bir geri sayım sonrası güzel hasar veren bir moda kavuştu. Doğru yere doğru zamanda konumlandırabilirseniz kahraman olursunuz.

1) HIVE TYRANT: HT (tyranicus praefactor) oynayan oyuncular arasında iki ana set yaygındır:

Saldırgan HT: Rending Talons/Crushing Claw (T2), Extended Carapace/Bonded Exoskeleton (T2), Psyhic Scream.

Profesyonel nid oyuncularının neredeyse hepsi 1.5'in gelmesiyle birlikte RT, EC, PS donanımlarını T1'de tamamlarlar. RT geniş alanda knockback ve zehir etkisiyle düşman hatlarını kırabileceği gibi, yavaş olan HT'yi etrafı sarıldığında kurtarabilir. EC supression'dan etkilenmeyen HT'yi hızla menzilli birimlere ulaştırabileceği gibi etrafı düşmanla sarılıyken kullanıldığında etrafındaki düşmanlara ağır hasar verir. PS ise oldukça geniş alanda düşmanın verdiği hasarı oldukça azaltır. T2 donanımlarsa HT'yi araçlara karşı etkili kılar. HT'yi saldırgan kullanırken önemli olan arkasından desteği eksik etmemektir. Bu özellikler düşmanı zayıflatıp dağıtsa da charge hariç hiçbiri ciddi zarar vermez; HT yavaş olduğu için menzilli birimlere çok HP kaybeder ve kaçarken yakın dövüş birlikleri tarafından kolaylıkla öldürülebilir. Ayrıca tüm bu özellikler enerji ve tekrar kullanım süreleri uzundur.

Destek HT: Venom Cannon (T2), Improved Synapse, Warp Shield/Bio-Plasma



LA artık Feeder Tendril sayesinde her vuruşuyla az miktar can çalıyor.

1.5 yamasıyla VC'nin hasarı düşürüldü ve Warrior Brood Barbled Strangler/Adrenaline Gland'in synapse etkileri kaldırıldı. Böylece improved synapse'ın synapse özellikleriyle birleşince artan etkinliği azaldı. Bu set gaunt birimlerinin sağlığını arttırır ve immolator gibi süre üzerinden alan hasarı veren saldırılarda hayatta kalma şanslarını arttırır.

> Menzilli silahıyla geriden saldıran HT ise hem birliklere hem araçlara karşı etkilidir. BP ise sürü halinde gelen düşmanları geri çekilmeye yetecek kadar hasarı uzaktan verebilir. Bu set 1.5 sonrasında, SM blob'ları, banshee, Ork sürüleri ve gauntlar gelmesi nedeniyle eskisi kadar kullanılamıyor. Çünkü saldırgan bir HT bunlara karşı alan hasarlarıyla daha etkilidir. Yine de HT Venom Cannon'la nidlerin sahip olabileceği en iyi anti-araçtır.

> Tank görevini üstlenen HT'nin yanına yavaş hareket hızı nedeniyle, en azından bir toxin sac'lı Termagaunt veya barbled'lı Warrior verebilirsiniz. Cripple ve suppression'la beraber HT'nin kaçma şansı artacaktır.

> Improved synapse, Warlock Immolator'ından kaçma şansınızı artırır. Saldıran Warlock'ta heart of darkness ve psyhic shield açıksa dibine girmemeye çalışın. Yoksa T1 birlikleriniz biomass'e (et yığınına) dönebilir. Aynı şey Mekboy'un overcharge'ında da geçerli.

> Warrior Brood'ların ölmesi synapse shock oluşturarak diğer WB'ler dışındaki birimleri sersemleterek hasara uğratır. 1.5 sonrası FC, hammer ve plazma ile bu konuda daha da etkili. HT olarak bu konuda avantajınız WB'leri geri çektiğiniz de bile temel dayanıklılık ve gaunt'ların zekâsını arttıran synapse'dan HT sayesinde yararlanabiliyorsunuz.

> Saldırgan HT, üç adrenaline gland'li hormagaunt, barbled strangler donanımlı WB ve Ravener iyi mikro yönetimle T1 rakiplerini duman edebilir.

2) LICTOR ALPHA: Öncelikle yukarıda af buyurduğum dil mevzunu tekrar açmak istiyorum. F kısa yol tuşu ile gaunt'larınızın yanına uçurduğunuz düşman kumandanın etrafını sararak kolayca kesebilirsiniz. (HT ve Warboss, cüsse itibariyle istisna) Bu arada 1.5'le birlikte binadan dille adam toplamayı ve kaçan birimleri geri çekmeyi unutun. LA kolay ölen bir birim olduğundan üstünüze geleceklerdir, erkekliğin 9/10'undan çekinmeyin. Aşağıdaki üç LA dinamiğinden ilk ikisi profesyonellerce en çok tercih edilen oyun tarzlarını içeriyor.

> Feeder Tendril, Toxic Cyts ve Pheramone kırılgan LA'yı daha uzun süre hayatta tutmak için uygun bileşim. FT verdiği hasar düşmesine rağmen artık darbe başına HP çekiyor. Toxic ile de çevredeki piyadeleri zehirlemeniz ve Pheramone ile zayıflayan birimleri desteklemeniz iyi olacaktır. İlk ikisini T1'de almanızı öneririm.

> Deadly Jump'la kalabalık bir grubu yere serdikten sonra, Scythin Talons çevreyi suppress edebilir ve Menacing Visage ile canınızı sıkan bir kumandanı korkutup kaçırabilirsiniz. Böylece yalnız kalan birimleri daha rahat kesersiniz.

> LC'sini diğer birimlerden ayrı ve katil birim şeklinde oynamak isteyenler Toxin Sacs (T1)/Corrosive Claws (T2), Adrenal Glands, Lone Hunter (T2) alabilirler. Böylece AG ile uzun süre görünmez kalırken düşmanın kırılganlığını artırabilir ve yalnızken tuttuğunuzu indirebilirsiniz. Bunun dışında uzun süren görünmezlik sayesinde bol bol nokta çalabilir, gen yıkabilirsiniz.

2) RAVENER ALPHA: Yama öncesi favorim yamayla beraber %2,9'la en az oynanan kumandan haline geldi, kırpıla kırpıla kuş oldu. Yine de hayat belirtisi var. Öncelikle tünellerden kısa yoluyla birlikte takım arkadaşlarınız dâhil olmak üzere faydalanın. Sote ve rahat görülemeyecek (bitki üstü gibi) yerlere tünel açın, sıkıştınız mı inin aşağıya. Ana üssünüz yanında illa ki bir tünel olsun. Burada tünelde beklettiğiniz birimleri düşman gen'leri yanına çıkartıp her şeyi yıkarak geri dönün.



Yakın dövüş HT'sinde synapse olmazsa olmaz.

BİRÇOK OYUNCUNUN AKSİNE ŞU DONANIMDA ISRAR EDER ÇOKTA CAN YAKARDIM: ACID SPLATTER VE TOXIC MIASMA İKİLİSİ İLE YAKIN DÖVÜŞ AOE VURUR, ÇEVRE PİYADELERİ ZEHİRLİ DUMANLA İNDİRİRDİM

> Birçok oyuncunun aksine şu donanımda ısrar eder çokta can yakardım: Acid Splatter ve Toxic Miasma ikilisi ile yakın dövüş AoE vurur, çevre piyadeleri zehirli dumanla indirirdim. Ork ve gaunt gibi kalabalık birimlerin ilacı olan bu eli artık T2'de kurabiliyoruz. Önemli miktarda nerf'lendi de. İsteyen hala deneyebilir ama T2'ye geçerken 125 enerji verince moral ve enerji kalmıyor buna.

> Crippling Claw ile düşmanı yavaşlatırken Strengthened Sinew ile düşman kumandanını ve piyadelerini indirebilirsiniz. Piyade odaklı, ancak araçlara karşı zayıf bir seçenek.

> Reinforced Chitin (T1) ile dayanıklılığı artırdıktan sonra Synapse Aura (T2) ile synaps etkisi kazanıp düşman araçlarını görmenizle Corrosive Devourer alabilirsiniz. Şu anki kombinasyonlar arasında en mantıklısı gözüküyor.



Sık el değiştiren yerlerdeki jeneratorları kırıp kaçınız.



Menzilli SM ve yakın dövüş nid; ne güzel dostluk ne güzel takım.

OYUNBOZAN

EN İYİ HİLE, HENÜZ SİZE SÖYLEMEDİĞİMİZ HİLEDİR!!! (ÜÇ ÜNLEMLE NE ANLATMAK İSTEDİK?)



PC

WOLFENSTEIN

Oyunun yüklendiği dizin içinden wolf.cfg dosyasının önce bir yedeğini alın ve daha sonra da (C:\user\name\AppData\Local\idSoftware\WolfSP\base altında) adını autoexec.cfg olarak değiştirip notepad ile açın. Setag_cheatsAreOn "1" satırını herhangi bir yere yazıp kaydedin. Bunu ekledikten sonra hileleri bir tuşa atamalısınız. Örneğin:
Bind L "god" derseniz L tuşuna bastığınızda God moda geçer yani ölümsüz olursunuz.
god: ölümsüzlük
giveAllIntel: Tüm Intel'leri açar
givePowers: Tüm Power'ları açar.
giveGold: Sınırsız altın.
giveObjectives: Tüm nesneleri açar
giveAchievements: Tüm Achievement'ları açar
giveALLPowerUpgrades: Tüm Power güçlendirmeleri açılır.
give ammo_shroud: Shroud'a cephane ekler.
give ammo_tesla: Tesla için cephane ekler.
give ammo_panzer: Panzer için cephane ekler.
give ammo_mauser: Mauser için cephane ekler.
give ammo_mp43: MP43 için cephane ekler.
give ammo_mdl24: MDL24 için cephane ekler.
give ammo_particle_cannon: Particle cannon için cephane ekler.
give ammo_mp40: MP40 için cephane ekler.
give ammo_default: O andaki silahınız ne ise ona cephane ekler.
momoney: Para ekler.

HEARTS OF IRON III

Hilelerin yazılacağı konsolu açmak için **Alt + 1, 2** (numpad'deki) tuşlara aynı anda basmalısınız.
Crudeoil: 1000 crude yağ verir.
Metal: 1000 metal verir.
Energy: 1000 enerji verir.
Rarematerials: 1000 rare material verir.
Supplies: 1000 supply verir.
Fuel: 1000 yakıt verir.
Money: 1000 para verir.
instantresearch: Instant research özelliği açılır/kapanır.
instantproduction: Instant production özelliği açılır/kapanır.
instantconstruction: Instant construction özelliği açılır/kapanır.
Addofficers: 100 officer ekler.

FUEL

Daha fazla miktarda yakıt: Oyunun yüklendiği dizin olan Codemasters\FUEL\GameTsc\Story'ye gidin ve *hubinfos.tsc* dosyasını notepad ile açın.
Buradan bulunduğunuz bölümdeki yakıt miktarını arttırabilirsiniz.
Örneğin: Yellow Stone:
AddMissionFuel "CR1-Yell-CP" 440 440 440 bunu AddMissionFuel **"CR-1-Yell-CP" 99999999 99999999 99999999** olarak değiştirebilirsiniz.
Tüm bölümler ve araçlar: Aynı dizin altında, aynı dosya içinde numaraları değiştirmelisiniz.
Örneğin: Crater Lake için
SetHunTargetInfos "Crater Lake" 2 1074 2 **10** "NONE"'ı şuna çevirmelisiniz: SetHunTargetInfos "Crater Lake" 2 1074 2 **0** "NONE"
Sıfıra çevirdiğinizde tüm araç ve bölümlere ulaşabileceksiniz.

ARMA II

Oyun sırasında sol **Shift** tuşuna ve Numpad'ten artı **(+)** tuşuna basılı tutun ve elinizi çekince aşağıdaki kodları girebilirsiniz.
GETALLGEAR: Tüm zırh envanterini açar.
CAMPAIGN: Tüm Campaign'ler açılır.
MISSIONS: Single Player modundaki tüm görevler açılır.
ENDMISSON: O andaki görevi sona erdirir.

STREET FIGHTER 4

Alternatif arenalar: Arena seçerken **L1**'e veya **R1**'e basılı tutarak bunu yapın. Seçtiğiniz arenanın az buçuk daha farklısında oynayacaksınız.
Sakura'yı seçebilmek için: Arcade modu Ryu ile bitirmelisiniz.
Dan : Arcade modu Sakura ile bitirmelisiniz.
Cammy: Arcade modu Crimson Viper ile bitirmelisiniz.
Fei Long: Arcade modu Abel ile bitirmelisiniz.
Gen: Arcade modu Chun-Li ile bitirmelisiniz.
Rose: Arcade modu M.Bison ile bitirmelisiniz.
Akuma / Gouken: Sakura, Dan, Cammy, Fei Long, Gen ve Rose'u açın ve ona karşı arcade modda dövüşün. Bunun için de en az 2 perfect ve 2 Ultra Finish almalısınız. Eğer 2 perfect ve 3 Ultra Finish yaparsanız da Gouken'le dövüşürsünüz.
Seth: Açılabilir tüm karakterleri açmalısınız öncelikle. Gouken ile Arcade moda başlayın. En az 2 ultra Combo ve 2 Perfect elde edin. Gouken karşısınıza çıkacak oyunun sonunda. Onu da yendiğiniz de Seth sizindir.
NOT: İpucu oyunun PS3 ve Xbox360 versiyonları için de geçerlidir.

XBOX360

WOLFENSTEIN

Aşağıdaki hileleri aktifleştirebilmek için *oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirmeniz*



gerekmektedir. Hileleri kullandığınızdaysa da Achievement ve Trophy'lerden faydalanamayacağınızı belirtelim.
Bal kabağı kafalar
Tüm silahlar açılır
Tüm Power'lar açılır
Sınırsız paranız olur.
NOT: İpucu oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

GOLDEN AXE: BEAST RIDER
Brutal mod: Story modunu bitirdiğinizde açılacaktır.
Undead Scout kostümü için: Queen of the Dead bölümünü geçin.
Wasteland Scout kostümü için: Secondborn bölümünü geçin.
"The Classic Look" için: Death=Adder'ı geçin.
Diyar Tracker: Firstborn'u geçin.
Fiend's Battle Path Armor: The Last Titan'ı geçin.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME RE-SHELLED
Oyuna puanlarınızla devam edebilmek için: Game Over ekranında Continue diyerek oyuna devam etmeyin. Geri sayım bitince ana menüden bölüme yeniden başlamayı seçerseniz, puanlarınızla oyuna kaldığınız bölümden devam edebilirsiniz.
NOT: İpucu oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

G.I. JOE: THE RISE OF THE COBRA
Gizli kostümleri açabilmek için: Oyunun adının geçtiği ana ekranda, D-Pad ile aşağıdaki kodları girmelisiniz.
Shana "Scarlett" O'Hara: Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Y
Duke: Sol, Yukarı, X, Yukarı, Sağ, Y

Wii

SPECTROBES: ORIGINS
Aşağıdaki kodları cartlara girmelisiniz.
Bombzar: 442 333 776
Daidongu: 465 149 303
Flameraz: 011 235 813
Galaxy Blaster: 183 631 190
Galaxy Gloves: 134 903 170
Galaxy Sword: 679 142 964
Gorberus: 151 422 983
Mizusar: 213 455 891
Zappizor: 204 013 462
Metalik Ryza ve Leo'yu açmak için: Bir dosya yaratmadan önce şu kodu ana menüde girin: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, A

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS
PC'deki klasik adventure oyunu olan Indiana Jones and the Fate of Atlantis'i açmak için ana menüde Z'ye basılı tutarak şu kodu girin: **A, Yukarı, Yukarı, B, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, B**

G.I. JOE: THE RISE OF THE COBRA
Gizli kostümleri açabilmek için: Oyunun adının geçtiği ana ekranda, D-Pad ile aşağıdaki kodları girmelisiniz.
Shana "Scarlett" O'Hara: Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, +
Duke: Sol, Yukarı, Kare, Yukarı, -, +

PS3

THE KING OF FIGHTERS XII
Karakter Art'ları: Hiç kaybetmeden Arcade modunda beş maç yenin, o karakterin art'ları açılacaktır.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
Ekstraları açmak için: Single ve multiplayer modunda ekstra para, multiplayer modunda "silver weapons", ilk iki bölüm için de özel silah için, Exclusive Content altında şu kodu girin **735S653J**
Very Hard modu: Single Player modunu bitirin.
NOT: Hile oyunun Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

THE PUNISHER: NO MERCY
Görülmezlik için: Jigsaw olarak multiplayer'da 300 frag alın.
Hasar almamak için: Silver Sable olarak multiplayer'da 300 frag alın.
Tekrar iyileşmek için: Barracuda olarak multiplayer'da 225 frag alın.
Silahların güçlendirilmesi için: Seviye 3'te Story Modu bitirin.
Berserk: Rhino olarak multiplayer'da 250 frag alın.
Rampage: Multiplayer'da 275 headshot (kafadan vuruş) yapmalısınız.

VALKYRIA
Audrey karakterini açmak için: 10 madalya kazanın
Emile: Oscar'ın dövüşte ölmesine izin verin.
Knute: Command Room'a bir milyon DCT ile girin.
Musaad: Oyunu bir kez bitirin.

G.I. JOE: THE RISE OF THE COBRA
Gizli kostümleri açabilmek için: Oyunun adının geçtiği ana ekranda, D-Pad ile aşağıdaki kodları girmelisiniz.
Shana "Scarlett" O'Hara: Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Üçgen
Duke: Sol, Yukarı, Kare, Yukarı, Sağ, Üçgen
NOT: Hile oyunun PS2 ve PSP versiyonları için de geçerlidir.


EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
ANDROID TÜRKİYE'DE!
TEST ETTİK
SAMSUNG i7500 GALAXY
GENERAL MOBILE DSTL1 IMAGINARY
3G MODEM HIZ TESTİ
TURKCELL, VODAFONE VE AVEA 3G MODEMLERİNİ KARŞILAŞTIRDIK
DİJİTAL MÜZİK DEVRİMİ
MÜZİK TELEFONLARI, MP3 ÇALARLAR, KULAKLIKLAR, MÜZİK OYUNLARI VE AKSESUARLAR
OYUN CANAVARLARI
YÜKSEK PERFORMANSLI DİZÜSTÜ OYUN BİLGİSAYARLARI BİR ARADA
NOKIA'DAN DİZÜSTÜ!
NOKIA BOOKLET 3G GELİYOR
YENİ PS3 120 GB
PS3 HEM İNCELDİ HEM DE UCUZLADI
12 MEGAPİKSEL REKORU
SAMSUNG M8910 PIXON12
EN YENİ MINI
MINI COUPE CONCEPT
#16
LOG 16 EYLÜL 2009
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr

ORGANİZE SANAYİ



SONUNDA!

Sonunda Organize Sanayi atölyesinden uzaklaşmak için bir fırsat çıktı karşıma. Sonunda az da olsa yol yapabileceğim. Sonunda… Gerçi ne diye seviniyorum ki… Oradaki de kir pas, buradaki de. Yine koşturmaca, yine indir kaldır, yine yağ, mazot ve üstüpü.

Bir türlü bir çırak da edinemedik atölyeye zaten. Hayır bulsam şöyle şirin, kel kafalı, sümüklü bir tane, yetiştirsem. Sonra güvensem, dükkanı bırakıp şöyle bir seyahate gitsem. Gittiğimden bir şey anlasam, toprakta yalınayak gezip elektriğimi boşaltsam azıcık… Bilmediğim yollarda, sahillerde, şehirlerde dolansam usulca. Kimse görmeden geçip gitsem tanımadığım köylerden, kasabalardan. Ben yol yaptıkça sıyrılsa atölyenin mazot kokusu, kiri tenimden ufak ufak. Yeni insanlarla tanışsam yolda. Yol boyunca en iyi arkadaşlar olsak, ilk durakta yollarımızın ayrılacağını bile bile.

Sonra dönüp dolaşıp başladığım yere geldiğimde, yine bir güzel görünse atölyenin kiri pası. Yeniden tanışsak tornavidayla, penseyle, İngiliz anahtarıyla… Dinç ve umutlu olsa yine hayat, gün batımında indirirken dükkânın kepenklerini.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

Western Digital

My Book World Edition II

HER AY DA YAPILMAZ Kİ BU AMA

Geçen ay Western Digital My Book World Edition incelememiş miydik yahu? Bakıyoruuuum, evet sayfa 101'de incelemişiz kendisini. Hatta beğenip bir de Editörün Seçimi vermişiz. Her ay her ay olmaz ama böyle, ayıp. Bu ay 2TB modelini göndermişler. Neyse, bakalım bunda ne yenilikler var…

Geçen ayki incelememizde ürünün bir bilgisayara değil direkt ağa bağlandığından bahsetmiştik. Ayrıca sadece ağ depolama aygıtı olarak değil, tüm ağdaki bilgisayarları yedekleyen yararlı bir icat olduğunu ballandıra ballandıra anlatmıştık (hikâye anlatır gibi oldu). Verilerimize uzaktan erişebiliyor, ağ üzerinde medya sunucu olarak çalışan üründen direkt çalıştırabiliyorduk. 2TB versiyonu hakkında da bundan daha fazla anlatacak pek bir şey yok aslında. Yine Western Digital'in yeşil teknolojilerine sahip, düşük güç tüketimiyle yüksek performans sunan ürünlerinden biri. 2TB olmasının yarattığı farksa RAID1 olarak geliyor olması. Yani 1TB veri depolama alanı olarak kullanıyoruz. Geri kalan 1TB'a da bu veriler aynen yedekleniyor. İstersek RAID0 yaparak 2TB diskin tamamını kullanabiliyoruz. Boyu, kilosu aynı olan ürünün tasarımı da geçen ay incelediğimiz modeliyle aynı. Geçen ay incelemeyi kaçıranlar bu kadar bilgiyle idare etmek durumunda kalacaklar. Ceza size. E kızmayın ama canım, tek ayak üstünde bekleseniz daha mı iyiydi?



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: 2TB kapasite, otomatik yedekleme

Eksiler: Hâlâ daha becerikli olabilir

Üretim: Western Digital www.wdc.com

İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.indeks.com.tr, Kont www.kont.com.tr

Fiyatı: 469.99$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İlahi Yargıç, Güldürme Beni

KISA YOLDAN ZENGİN OLMAK İSTEYENLERE DUYURULUR

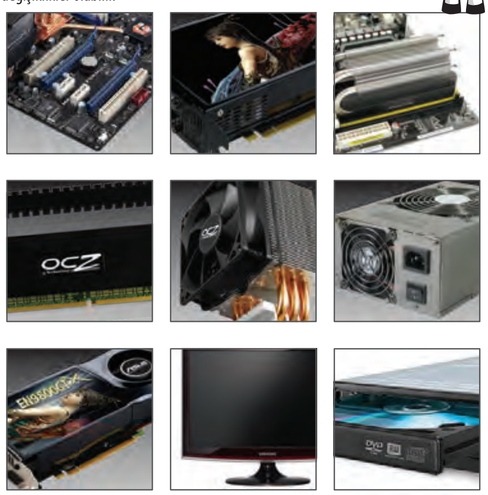
Texas'ta açılan bir patent davasında yargıcın kararı Microsoft'un canını sıktı. Olay şu, i4i isimli bir firma Microsoft'un Office yazılımlarında kullandığı XML'in patentini 1994 yılında almış. i4i izinsiz kullanımdan dolayı patent davası açınca (bunun için neden 2009'a kadar beklediler bilemiyoruz tabii) xml, xdocx, ve docm XML dosyalarını açma becerisine sahip yazılımları Microsoft'un satma yetkisi mahkeme kararıyla elinden alındı. Microsoft'un kararı uygulamaya koymak için 60 gün süresi var. Türkçesi, Microsoft Amerika Birleşik Devletleri sınırları dahilinde Word satamayacak.

İ4i'ın açıklamasıysa şöyle: "Biz Word'ü raflardan indirmek ya da Microsoft'un başına dert açmak amacında değiliz. Tek isteğimiz Microsoft'un bize ait teknolojileri izinsiz şekilde kullanmasını önlemek ya da yazılımlarını haklarımızı ihlal etmeyecek şekilde değiştirmek". Yerseniz elbette. Microsoft'a kesilen ceza; Word satmayacaksın, 200 milyon dolar bayılacaksın.

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Nokia N97

- BİR IPHONE, BİR BLACKBERRY'YE NE DEMİŞ?
- SCANDINAVIAN COMIN'! RUN FOR YOUR LIFEEE!!! -TUĞBEK ÖLEK

İş deyince Blacberry'nin, eğlence deyince iPhone'un kıskacında kalan Nokia N-Series'in eski havasından uzak olduğu ortada. Halk için-de Nokia göstermek eskisi gibi havalı değil. Ama bu durum Nokia'nın dünyanın en büyük cep telefonu üreticisi olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Ve Nokia şimdi tek bir modelle rakiplerinin tümüne birden meydan okuyor.

32GB'lık devasa hafıza kapasitesini, Carl Zeiss lensli 5MP kamerasını, GPS desteğini falan bir yana koyalım, Nokia daima sahip olduğu özellikler açısından bir adım öndeydi zaten. N97'yi diğer tüm N-Series telefonlardan ayıran yanı yapısı. Çünkü bu modelle Nokia, tam Q klavyeyi ve dokunmatik 3.5"lik ekranı bir araya getiriyor. Yani iPhone gibi bir ekranı, Blackberry gibi bir klavyesi var bu telefonun. Üstelik ikisine birden sahip olduğu halde ebatları (109x54x12mm) ve ağırlığı (150gr) süper olmasa da kullananı rahatsız etmeyecek seviyede. Kısacası N97'nin tasarımı bir mucize.
Bu mucizenin sırrı, çapraz eksende ekranın kaymasıyla ortaya çıkan geniş Q klavyede. Ekrana bu hareketi sağlayan çift paralel menteşe sistemi dâhice. Geri aydınlatması, yükseltilmiş yumuşak tuşları ve geniş dizilimiyle bugüne kadar yapılmış en kullanışlı telefon klavyesi bu.

Tasarımının zarif olması bir yana, N97 çok da kullanışlı. Kaydırdığınızda ekran otomatik olarak yatay pozisyona geçiyor ve tuş takımıyla hizalanıp N97'yi küçük bir dizüstü bilgisayar gibi kullanabilmenizi sağlıyor. Telefon bu haldeyken ofis dokümanlarıyla uğraşmak bile çok kolay.

N97'nin diğer bir ilginçliği ana ekranı widget sistemiyle zevkinize göre değiştirebilmeniz. Ana ekranda yer alan beş alana istediğiniz widget'ı koyuyorsunuz. Favori kontaklar, e-posta, takvim gibi klasik seçimlerin yanında internet üzerinden içerik alabilen hava durumu, Facebook, RSS okuyucu gibi online widget'lar da var. Bu sayede N97'yle istediğiniz içeriğe sürekli bağlı kalıyorsunuz.

BUGÜNE AİT HER ŞEY

Nokia öyle bir cihaz tasarlamış ki bugün için isteyebileceğiniz her şeyi içine yerleştirmiş. Ne görüntülü konuşma için gereken ön kamerası unutulmuş, ne ortam ışığına göre ekran parlaklığı, FM alıcı ve vericisi, TV çıkışı, Accelerometer, pusula. Kısacası bu telefonda aradığını bulamamak için gelecekten gelmiş olmak lazım.

Öyleyse yüksek fiyat etiketini gözüne kestirebilen herkes için tek tercih olmalı N97, değil mi? Aslına bakarsanız değil. Nokia önceki modellere göre devasa bir adım atmış olsa da geliştirmesi gereken çok konu var. Her şeyden önce işlem hızı tatmin edici değil. Ovi servisleri iki senede çok gelişti ama arada iTunes arayı öyle açtı ki artık yakalamaları mümkün değil. Blackberry'nin iş dünyasındaki kullanışlılığından da uzaklar. N97'de Symbian S60'ın en gelişmiş beşinci sürümü kullanılsa da hâlâ Nokia'nın bu konuda ciddi bir değişim ihtiyacı duyduğu açık. En iyi mobil internet tarayıcısına sahip olsa da S60 nispeten demode ve kullanışsız. N97'de en büyük rahatsızlığımsa hafif bastırarak kullandığımız dokunmatik ekranın hassasiyeti oldu. Kötü değil aslında, bugüne kadar Nokia'nın yaptıklarının en iyisi, ama iPhone'u kurcalamışlığınız varsa ağır aksak hissettiriyor.

Kısacası Nokia N97 tasarım ve özellikler konusunda rakiplerini eziyor ama kullanışlılık ve yazılımlar konusunda kısa kalıyor. Kendi adıma şu an kullanmayı en çok isteyeceğim cep telefonu kendisi, ama herkes için öyle olacak kadar da güçlü değil.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Tasarım, kaydırma ekranı ve Q klavye
Eksiler: Yazılımlar
Üretim: Nokia www.nokia.com.tr
Dağıtım: Nokia www.nokia.com.tr
Fiyatı: 900$ + KDV





Kodak Zi8

KOMPAKT HD KAMERA

Özellikle fotoğrafla profesyonel olarak uğraşmayan oyungezerler için Kodak makineler filmlerde gördüğümüz kullan-at cihazlardandır. Plastiktir, dandiktir, ucuzdur. Bir de eskiden fotoğraf makinesine film almaya gittiğimizde Fuji mi Kodak mı ikilemi vardı. Hey gidi günler her. Zaman değişti, her şey gibi fotoğraflarımız da dijitize oluverdi. Kodak Zi8 modeliyle kompakt video pazarına hızlı bir giriş yapıyor. 30 saniye/kare 1080p (1920x1080) video alabilen Zi8, 720p çözünürlükteyse 60 saniye/kare video çekimi yapabiliyor. 2.5" renkli bir LCD ekrana sahip ürün, full HD kayıt yapma meraklıları için iyi bir alternatif oluşturuyor.

MSI N260 GTX Lightning Black Edition

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

KARA ŞİMŞEEEEK!



Referans tasarıma bağlı kalmayıp farklı tasarım ve modifikasyonlarla karşıma çıkan ekran kartlarına bayılıyorum. Elbette bu tür ürünler her zaman başarılı olamıyor veya inanılmaz performans farkları yaratmıyor. Ne olursa olsun, ekstra oyuncaklar ilgimizi çekmeye devam ediyor. MSI'ın N260GTX Lightning Black Edition'ı ekstra oyuncaklarla gelen ve referans tasarımın üstüne kat çıkmaya çekinmeyen ürünlerden biri. Bakalım hayatımıza yıldırım etkisi yapabiliyor mu?

Ekran kartının özelliklerine, performansına falan geçmeden birazcık sunumundan bahsetmek istiyorum. Geçen ay MSI N295 GTX'ten bahsederken belirtmiştim, MSI'ın ürün kutularında kullandığı abudik gubidik yaratıklar hiç hoşuma gitmiyor. Aynı durum N260 GTX'te yok. Gayet güzel bir savaş uçağı, yıldırımlar falan var bu sefer. Zaten ambalajın içinde yer alan siyah kocaman kutuyu çıkarttığımda yarattığı falan unutuveriyorum ve sunuma önem veren firmalara yıldızlı pekiyi dağıtıyorum bol keseden. Oldukça kaliteli bu simsiyah kutunun üstünde sade bir MSI logosu yer alıyor. Kartı alıp sisteminize taktıktan sonra kutuyu başka amaçlar için kullanacağınız garanti. Kalitenin kokusunu aldıktan sonra kutudan ekran kartımızı ve yanında da elinizde tutarken bir türlü birleştiremeyeceğimiz iki parçadan oluşan göstergeleri çıkartıyoruz. Üzerinde mini USB girişi bulunan bu göstergelerin olayını anlamak pek mümkün değil başta ama sonradan durumu anlıyoruz.

MSI bu defa ekran kartının üst kısmının tamamını kaplayan, çift fanlı bir soğutma sistemi kullanmayı tercih etmiş. Soğutma sisteminin üstünü de metalik bir kalkanla kapatmış. Kart kasanın içinde kimse görmeyecek olsa bile oldukça şık görünüyor. Arka panele bakınca alıştığımız çift DVI çıkışının bulunmadığını görüyoruz. MSI birer adet HDMI, DVI ve VGA çıkışı kullanmayı tercih etmiş. İyi de olmuş. Ekran kartımızı monte edip iki adet 6pin güç bağlantısını da yaptıktan sonra sıra ürünün yanında gelen göstergelerle oynamaya geliyor. Mini USB bağlantısını yaptıktan sonra bir anda hayat bulan mavi, yeşil, kırmızı ve sarı LED'ler gözümü aldı gecenin bir köründe. Eee ne olacak şimdi bunlar derken, dokunmatik olduğunu fark ettiğim cihaz meğerse overclock işlemlerimizi gerçekleştiriyormuş. AirForce Panel denilen bu arkadaşın nimetlerinden az sonra faydalanacağız.

UZUN ÖMÜRLÜ YILDIRIM

Ürün gerçek zamanlı overclock yapmanıza yarayan bir panelle gelince standart üretimlerden bir farkı olmasını bekliyorsunuz haliyle. Ürünün kutusunda "Military Class" olarak kategorize edilmiş katı kapasitörler, standart üretimlere göre 2.5 kat daha uzun ömre sahip. Standart çalışma sıcaklıklarının %20 daha üstünde sıcaklıklarda stabil çalışabildiği de belirtiliyor. Ekran kartının ömrünü ölçecek vaktimiz yok elbette. En azından 200 serisi ürünlerin büyük kısmında rastladığımız ısınma sorununa N260 GTX'te rastlamadık demekle işe başlayabiliriz. Diyoruz ve başlıyoruz. Overclock, hava kuvvetleri gibi detayları karıştırmadan testlerimize de başlayalım hatta. Oyunları, programları ve test sistemini biliyoruz zaten, haydi bakalım.

MSI N260 GTX Lightning Black Edition, kardeşi Gigabyte GTX260'ın önüne geçmeyi başardı. *Crysis Warhead* testinde düşük çözünürlükte %12, yüksek çözünürlükte %28'e varan bir fark çıktı ortaya, şaşırdık. *Far Cry 2*'de ortalama %12'lik bir farkla karşılaştık. *World in Conflict* testindeyse yıldırımın nefesi kesilince performansı mevsim normallerine döndü. Testin genelinde MSI N260 GTX güçlü bir GTX260 olarak kendini kanıtladı. Asıl merak etiğimiz elbette Radeon HD 4890'a karşı durumuydu. *GTAIV* testinde başa baş mücadele ederlerken, *Unreal Tournament III* testinde 4890'ın gerisinde kaldı. *World in Conflict*'te az bir farkla geride kalırken, *Far Cry 2*'de her iki çözünürlükte daha yüksek performans verdi. *Crysis Warhead* testimizde düşük çözünürlükte yakın skorlar elde ederken, N260 GTX yüksek çözünürlükte daha kaslı bir ekran kartı olduğunu gösterdi. Bir an sevindiniz değil mi? Eh, MSI N260 GTX'in en büyük dezavantajı Radeon HD 4890'ların 250$ civarındaki fiyatlarına karşılık 350$ barajına takılan etiketi. Elbette yanında gelen oyuncakların fiyata etkisi var. Peki vereceğimiz farka değiyor mu bu oyuncaklar?

MSI N260GTX LIGHTNING BLACK EDITION	
Bellek	1792MB DDR3
Bellek Arabirimi	448bits
İşlemci Hızı	680MHz
Bellek Hızı	2100MHz
Texture Fill Rate	39,6 milyar/saniye
SLI	3 yollu
Bağlantı Noktaları	HDMI, DVI, VGA

HAVA KUVVETLERİ PANELİ

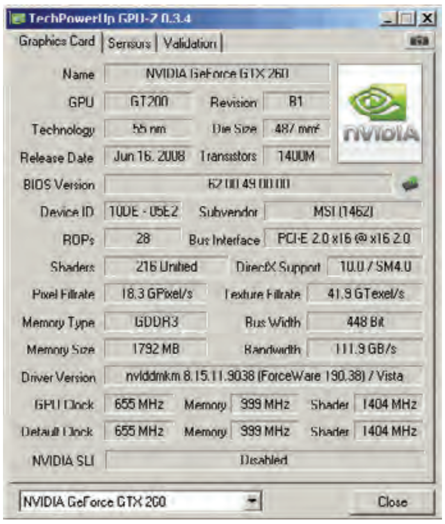
AirForce Panel oldukça şık ve kullanışlı. Dokunmatik olduğunu pek belli etmeyen panelin üzerinde oyun, masaüstü uygulamaları vb. hazır



TEST	Çözünürlük	MSI N260 GTX Lightning Black Edition	Gigabyte GTX260	MSI N295GTX	Asus ENGTX275	Asus Formula 4770	Sapphire Radeon HD 4830	Sapphire Radeon HD 4870 Toxic	Asus EAH4890
Crysis Warhead	1280x1024	28,25	25,07	48,94	30,9	15,23	14,91	22,5	27,1
	1680x1050	27,46	19,88	39,17	23,72	7,79	8,39	10,78	21,78
Far Cry 2	1280x1024	50,1	43,38	83,18	54,64	23,37	22,8	24,58	42,99
	1680x1050	43,28	38,15	66,33	47,75	12,6	10,67	29,03	35,21
World in Conflict	1280x1024	49	52	72	57	32	32	51	53
	1680x1050	44	45	65	51	26	26	42	45
Unreal Tournament III	1280x1024	134,88	132	217,61	145,84	61,71	87,43	142,27	148
	1680x1050	114,39	108,89	153,23	126,06	61,99	64,97	105,93	118,62
Grand Theft Auto IV	1280x1024	58,95	58,74	63,14	64,15	58,71	43,85	60,01	59,78
	1680x1050	55,39	56,37	64,14	60,35	48,43	34,89	52,3	53,86
3DMark Vantage	Total	H7991	H7236	H14227	H8757	H4803	H3896	H6355	H6987
	GPU	6969	6304	12685	7651	4230	3409	5662	6255

ayarlar bulunuyor. Ayrıca işlemci, bellek, shader hızına kafanıza göre müdahale edebiliyorsunuz. Ürünle birlikte gelen yazılımı kurup paneli kullanırsanız, yapılan değişiklikler ekranda, oyun





oynuyor olsanız bile transparan olarak görüntülenebiliyor. Gerçek zamanlı overclock işlemi bizim sistem performansımızı çok da ciddi bir şekilde artırmadı ama test sisteminin kendisinden kaynaklanıyor bu biraz da, "daha ne gazlayacağım" tarzında bir duruşu var, neyse. Performans artışının mucizevi olmasını beklemeyin zaten. Sistemini modifiye etmek isteyenler içinse kesinlikle hoş bir tercih çünkü bol renkli ve işlevli. Yazının en başından beri söylemeye yelteniyorum ama araya başka şeylerin girip durduğundan kaldı; bir özelliği daha var ürünün. Dünyanın ilk 1792MB bellekli GeForce GTX260'ı kendileri. Söylemeden geçmeyelim.

Ben şahsen bu kartı çok sevdim fakat eğri oturup doğru konuşmak gerek. Ekstra bellek ve oyuncaklar ürünün fiyatını bir hayli yukarıya çekiyor. Ortalama GTX260 fiyatının da iki katından sadece 30$ daha düşük fiyatı. Yani iki tane GTX260 alıp SLI yapsanız sadece 30$ daha pahalıya geliyor. Bu durumda performans yazılısından geçerken, fiyat sözlüsünden kalıyor N260 GTX Lightning Black Edition.



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 2

Artılar: AirForce paneli, bellek miktarı, overclock becerileri

Eksiler: Yüksek fiyat

Üretim: MSI www.msi.com.tr

İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr

Fiyatı: 350$ + KDV

Gigabyte GM-M8000

HAYALET GEMİ BURASI MI?

Bu ay yine bir sürü terslik çıkıyor başıma. En son bomba, elektrik kesintisine kurban ettiğim kayıt defteri, yani registry'm oldu. Pörtleyen Windows'umun üstüne ağır ürünlerle uğraşacak ne sabrım ne de isteğim vardı açıkçası. Bu yüzden Gigabyte'ın Ghost Gaming serisinden GM-M8000 ilaç gibi geldi diyebilirim.

Ghost Gaming serisi Organize Sanayi'de daha önce adınızı duymadığınız bir seri. Gigabyte firmasının oyunculara yönelik ürünlerini topladığı bir ürün ailesi Ghost. Biz de ilk hayaletimizi inceliyoruz bu ay. GM-M8000'le ilgili araştırmamı yaparken ürünün AVAGO 6090 Laser sensöründen sıkça bahsedilmesi ve bu özelliğinin ön plana çıkarılması dikkatimi çekti. Fakat nasıl olduysa, bir süredir kullandığım ve şimdiye kadar hiç sorun yaşamadığım siyah Khan WideX mouse pad'imin üzerinde "dünyanın en iyi sensörü" her nedense sansüre uğradı ve yaptığım hareketlerin sadece minik bir kısmını algılamayı başardı. Masa üzerinde kullandığımdaysa bir sorun yaşamadım. 4000dpi tarama iyi gelmemiş sanırım.

Ama siz önyargılı yaklaşmayın yine de fareye. Çünkü GM-M8000, anakart ve ekran kartlarını çok beğendiğimiz Gigabyte'ın piyasadaki kurtlar arasında kendine yer açmasına yetecek beceri ve kaliteye sahip. Öncelikle ürünle birlikte gelen Ghost yazılımını kullanarak üç farklı profil yaratabiliyorsunuz. Bu profillerin işleviyse basit; farklı profillerde tuşlara farklı komutlar ya da makrolar atayabiliyorsunuz. Farenin sağ ön yanında yer alan ekstra bir tuşla profiller arasında geçiş yapmanız mümkün. Siz profil değiştirdikçe farenin sırtında yer alan aydınlatmalı Gigabyte logosunun rengi değişiyor ve bizi bilgilendiriyor. Fare 400 ila 4000dpi arasında çalışabiliyor. Dört kademeli hassasiyet ayarlarını oyun sırasında yine farenin sırtında, tekerleğin arkasında yer alan tek tuşla değiştirebiliyorsunuz. Sol yanda standart 2 tuş daha bulunuyor ve diğer farelerde olduğu gibi bu tuşlara atanan komutları da değiştirmek mümkün. Unutmadan, farenin tekerleğini de dört yönlü kullanabiliyoruz. İşte hepsi bu, yani ihtiyacımız olan, olabilecek her özelliğe yer vermişler Ghost'un bu modelinde. Bazı yüzeylerde aksilik yapması dışında bir soruna rastlamadık.

Gelelim farkı yaratacak meseleye, yani tasarıma. GM-M8000 bir bakışta ayaklarınızı yerden kesecek bir fare değil. Çoook eskiden kocaman bir A4 Tech'im vardı, onu hatırlattı bana, duygulandım. Tuşların yerleşimi ve erişimi oldukça iyi. Farenin sol ve sağ yanlarında kullanılan malzeme hem ellerinizin terlemesini engelliyor hem de fareyi daha rahat kavramanızı sağlıyor. Sol tarafta yer alan oyuğa başparmağım gayet güzel oturdu. Ancak sağ yanda yer alan oyuk biraz işlevsiz kaldı. Farenin keskin kenarları elimi bir türlü oturtamadığım bölmenin rahatsızlığıyla birleşince hüzünlü bir hikâyeye dönüştü bizimkisi. Sorun şu, fareyi tasarımına uygun olarak tutarsanız, sağ ve sol tuşların basılması daha kolay olan uç bölümlerine değil tam ortasına basmak zorunda kalıyorsunuz. Yurdum insanının fare tutma şekli zaten genelde yanlış olduğundan (ben dahil), ürünün bu ergonomi sorunu normaldekinden daha ciddi bir hale geliyor. Fareyle ilgili ilk fark edeceğiniz şeylerden biri de hafifliği olacak ama oturaklı fare istiyorsanız dert değil, ürünle birlikte gelen ağırlıkları farenin alt kısmına yerleştirip keyfinize göre ayarlayabilirsiniz ağırlığı.

Doğru yolda ilerleyen bir ürün GM-M8000. Serinin yeni ürünlerinde yukarıda bahsettiğim sorunlar da ortadan kalkacaktır. Sadece biraz daha pişmesi gerekiyor. Tüm bunlardan sonra sizlere tavsiyem ürünü beğendiyseniz, denemeden almamanız. Ergonomisi her kullanıcıya uygun değil maalesef.





İNCELEME

Performans: 3

Fiyat: 3

Artılar: Yüksek tarama, makro yazılımı var

Eksiler: Ergonomi sorunları, her yüzeyde düzgün çalışmıyor

Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr

İthalat: Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr

Fiyatı: 69$ + KDV

Lenovo ThinkPad W700DS

SANA BABA DİYEBİLİR MİYİZ?

Biz oyungezerlere uygun bir dizüstü bilgisayarın özellikleri nasıl olmalı? Öncelikle hafif olacak ki her yere taşıyabilelim. Şık olacak, çantasından çıkarttığımızda tüm gözler takılıp kalsın, gururumuz okşansın. Büyük bir ekrana sahip olacak ki oyunlarımızı yüksek çözünürlükte oynayalım, filmlerimizi rahat rahat izleyelim. Bir de oyun performansı iyi olacak, masaüstü sistem aramak zorunda kalmayalım. Tamam mı? Tamam. Şimdi bu kriterlerin hepsini es geçelim ve ağzımızın fiilen suyunu akıtan, "bunun tipini hiç beğenmiyoruz" dediğimiz ThinkPad ailesinin üyelerinden W700DS'i incelemeye başlayalım.

Lenovo ThinkPad W700DS'i kutusundan çıkartana kadar haliyle hiçbir şeyden şüphelenmiyor insan. Normal ebatlarda bir kutu ve ağırlığı da gayet kabul edilebilir. Ürünü kutudan çıkarttığınızdaysa kibarlığı falan bir kenara bırakıp direkt "YUH" deyiveriyorsunuz. Ürünün ağırlığı 4.96kg, ama tamamen kibarlıktan dolayı. Atölyede hassas bir kantar olsa 5kg'den fazla göstereceğine eminim. Gerçekte o kadar çekmiyorsa ağırlık da göreceli bir kavramdır diyebilirim. Çünkü cihaz hiç öyle sürekli yanınızda taşıyabileceğiniz türden bir ağırlığa sahip değil. Peki bu bir eksi mi? W700DS'ten bahsettiğimiz için hayır, kesinlikle değil.

Kapağı kaldırıp altındakileri kurcalamaya başlamadan önce şöyle bir arkama yaslanıyorum ve uzun uzun bakıyorum masanın üzerindeki yapıya. 410x310mm boyutları ve 52mm yüksekliğiyle bir dizüstü bilgisayar değil, masamın üstüne kaçak çıkılmış bir kat mübarek. Tasarımı gayet sade. Mat siyah üst kapağında gömme Lenovo ve ThinkPad logoları dışında hiçbir şey yok. Bu iri ve ağır görüntü enteresan bir şekilde hoşuma gidiyor. Gözümü alamıyorum. Ben seviyorum tok ve güçlü görünümlü cihazları. W700DS yıkılmaz edasıyla bana bakmaya devam ediyor, gözlerimi kaçırıyorum. Ön panelde ses, mikrofon çıkışları ve kart okuyucu dışında hiçbir şey yok. Sağ yan paneldeyse Blu-Ray yazıcı (evet yazıcı), RJ11 ve 3 USB girişi bulunuyor. Bir de gri yuvarlak bir şey var, basıyorum, hop kalem çıkıveriyor ama şimdilik bir kenarda dursun, sonra uğraşacağız kalemle. Sol yan paneldeyse 2 adet USB ve 1394 bağlantı noktası yer alıyor. Arka panele bakmak için yerimden kalkıyorum ve masanın diğer tarafına geçiyorum. Aleti kaldırıp çevirmekten daha az zahmetli. RJ45, VGA, DVI ve Display Port bağlantı noktaları dışında bir şey yok burada. Bir de adaptör bağlantısı elbette. Sıra geliyor kapağı kaldırmaya. Korkuyorum. Mutfağa inip bir bardak su içiyorum. Daha şimdiden "o ne yahu?" sorularını soruyor ofis sakinleri (hiç sakin yok bizim ofiste gerçi). Masama dönüyorum, artık dönüş yok. Kapağı kaldırıyorum.

GÖNLÜNÜZ RAHAT OLSUN

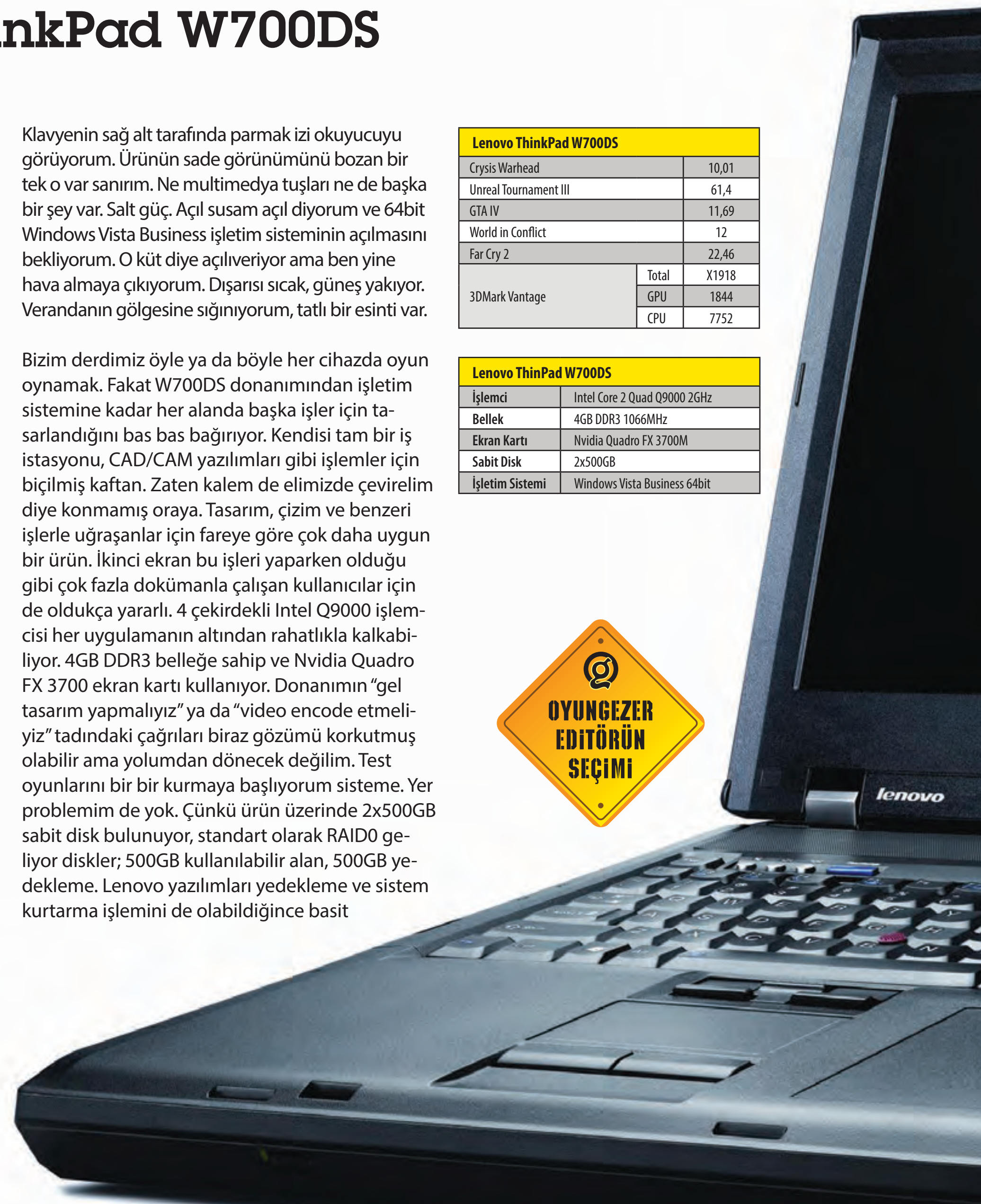
17", 1900x1200 yani 16:10 Full HD çözünürlük veren gayet kaliteli bir monitör karşılıyor beni. Elimi monitörün çerçevesinde gezdiriyorum usulca. Sağ yanında bir şeye takılıyor elim. Bastırıp bırakıyorum, 10" bir ekran daha çıkıyor yan taraftan. 30 derece dönüyor bana doğru bu ufak ekran. Etrafımı sarıyor çaktırmadan. Numerik klavyesiyle birlikte eksiksiz bir klavye çıkıyor karşıma. Hiç dizüstü klavyesi havasında değil. Touchpad'in hem üst kısmında hem alt kısmında tuşlar var, kullanımları kolay ve konforlu. Sağ yandaki dev pad üzerinde gezdiriyorum elimi, az önce çıkan kalemle ne yapacağımız belli oldu şimdi.

Klavyenin sağ alt tarafında parmak izi okuyucuyu görüyorum. Ürünün sade görünümünü bozan bir tek o var sanırım. Ne multimedya tuşları ne de başka bir şey var. Salt güç. Açıl susam açıl diyorum ve 64bit Windows Vista Business işletim sisteminin açılmasını bekliyorum. O küt diye açılıveriyor ama ben yine hava almaya çıkıyorum. Dışarısı sıcak, güneş yakıyor. Verandanın gölgesine sığınıyorum, tatlı bir esinti var.

Bizim derdimiz öyle ya da böyle her cihazda oyun oynamak. Fakat W700DS donanımından işletim sistemine kadar her alanda başka işler için tasarlandığını bas bas bağırıyor. Kendisi tam bir iş istasyonu, CAD/CAM yazılımları gibi işlemler için biçilmiş kaftan. Zaten kalem de elimizde çevirelim diye konmamış oraya. Tasarım, çizim ve benzeri işlerle uğraşanlar için fareye göre çok daha uygun bir ürün. İkinci ekran bu işleri yaparken olduğu gibi çok fazla dokümanla çalışan kullanıcılar için de oldukça yararlı. 4 çekirdekli Intel Q9000 işlemcisi her uygulamanın altından rahatlıkla kalkabiliyor. 4GB DDR3 belleğe sahip ve Nvidia Quadro FX 3700 ekran kartı kullanıyor. Donanımın "gel tasarım yapmalıyız" ya da "video encode etmeliyiz" tadındaki çağrıları biraz gözümü korkutmuş olabilir ama yolumdan dönecek değilim. Test oyunlarını bir bir kurmaya başlıyorum sisteme. Yer problemim de yok. Çünkü ürün üzerinde 2x500GB sabit disk bulunuyor, standart olarak RAID0 geliyor diskler; 500GB kullanılabilir alan, 500GB yedekleme. Lenovo yazılımları yedekleme ve sistem kurtarma işlemini de olabildiğince basit

Lenovo ThinkPad W700DS		
Crysis Warhead		10,01
Unreal Tournament III		61,4
GTA IV		11,69
World in Conflict		12
Far Cry 2		22,46
3DMark Vantage	Total	X1918
	GPU	1844
	CPU	7752

Lenovo ThinPad W700DS	
İşlemci	Intel Core 2 Quad Q9000 2GHz
Bellek	4GB DDR3 1066MHz
Ekran Kartı	Nvidia Quadro FX 3700M
Sabit Disk	2x500GB
İşletim Sistemi	Windows Vista Business 64bit



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



hale getiriyor. Kullanamadığınız diskin üzerine çift tıklamanız yeterli. Gerisi iki tıklamayla halloluyor. Test oyunlarından sonra 3DMark Vantage'ın kurulumu da sorunsuzca tamamlanıyor. Geçmiş olsun. Testleri döndürmeye başlamadan önce heyecanım iyice artıyor. Çünkü bir yandan iki ekran destekleyen oyunların isimlerini sayıyorum içimden tek tek.

HER SİSTEMDE OYUN OYNARIM BEN, DELİ MİYİM?

Alıştığımız yoldan gidersek test skorlarından tek tek bahsetmem gerekli şimdi. Ama bu bölümü es geçiyorum. Tablodan bakarsınız hepsine. Testleri 1900x1200'e çözünürlükte FSAA açmadan gerçekleştirdiğimizi hatırlatmakta fayda var elbette. Test skorlarını es geçmemin sebebi bir an önce bu cihazda oyun oynamak istiyor oluşum. Tüm testleri oyunların mümkün olan en yüksek ayarlarında gerçekleştiriyoruz. Haliyle oyun makinesi olmak gibi bir iddiası olmayan W700DS görünüşte su koyuveriyor. Fakaaaaat *Crysis Warhead*'in ayarların ortalara çekince, *Unreal Tournament III*'te kaplama kalitesinden birazcık feragat edince değmeyin keyfimize. Asıl bombaysa çift monitör destekleyen *World in Conflict*'le geçirdiğim saatlerdi. 10" ekranda haritayı görüntüleyen oyun tık demedi oynarken. İş istasyonu ya alet, oyunlar da bizim işimiz. Denklemi biraz üçkâğıtla da olsa bu şekilde tamamlayınca çatır çatır çalışıyor valla. Ağır teklediği anlar da oluyor elbette. Özellikle *GTAIV* oynarken



ayarları dibine kadar düşürmek zorunda kaldım anlık takılmaların önüne geçmek için. Asıl eğlence *Far Cry 2*'nin daha açılışta "ekran kartınız çok eski, yenisini alsanız iyi olur" tadındaki mesajıydı. Mesaja rağmen oyuna daldım, alet de gık demeden çatır çatır çalıştırdı oyunu.

HER ÇIKIŞIN BİR İNİŞİ VARDIR

Gelelim W700DS'in sorunlarına. Dokuz hücreli bir pil kullanan W700DS, yüksek performans ayarında kendi haline bıraktığınızda sadece 1 saat 10 dakika dayanabiliyor maalesef. Yük altındaysa bu süre dramatik olarak kısalıyor. Gerçi aletin ağırlığına baktığımızda rahatlıkla anlıyoruz ki bu iş istasyonumuzu sağa sola taşıyalım diye yapmamışlar. Ama birazcık daha uzun ömürlü olsa iyi olurdu. Eğer W700DS'yi sığdırabileceğiniz bir dizüstü çantası bulabilirseniz (ki bendekilerin hiçbirine sığmadı meret) standart bir adaptörün iki katı büyüklüğündeki adaptörü için hâlâ ekstra bir çantaya ihtiyaç duyabilirsiniz. Oyun ve multimedyayla işi olmamasına rağmen bu ihtiyaçlarımızı giderebiliyor olması güzel. Fakat zaman zaman hem donanım hem de kullanılan işletim sistemi yüzünden bu konularda hız tümseklerine toslamanız olası.

Fakat çizim, tasarım gibi amaçlara yönelik kullanmak için çizim padi, çift ekranı, yüksek performansıyla oldukça güçlü bir iş istasyonu W700DS. Oyun performansı inanılmaz değil ama kabul edilebilir durumda. Lenovo ThinkPad W700DS'in biz oyungezerler için en büyük dezavantajı en nihayetinde fiyatı. Bu ağır arkadaşı "olsa kullanırdım zevkle" cümlesiyle anmaktan başka bir çarem yok. Bir sonraki doğum günümde tüm okurlar arasında para toplanırsa ancak o zaman edinebilirim sanırım. Kısacası, çok beklerim daha.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Çift ekran, çizim padi, yüksek performans
Eksiler: Pahalı ve ağır
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.indeks.com.tr
Fiyatı: 4999$ + KDV

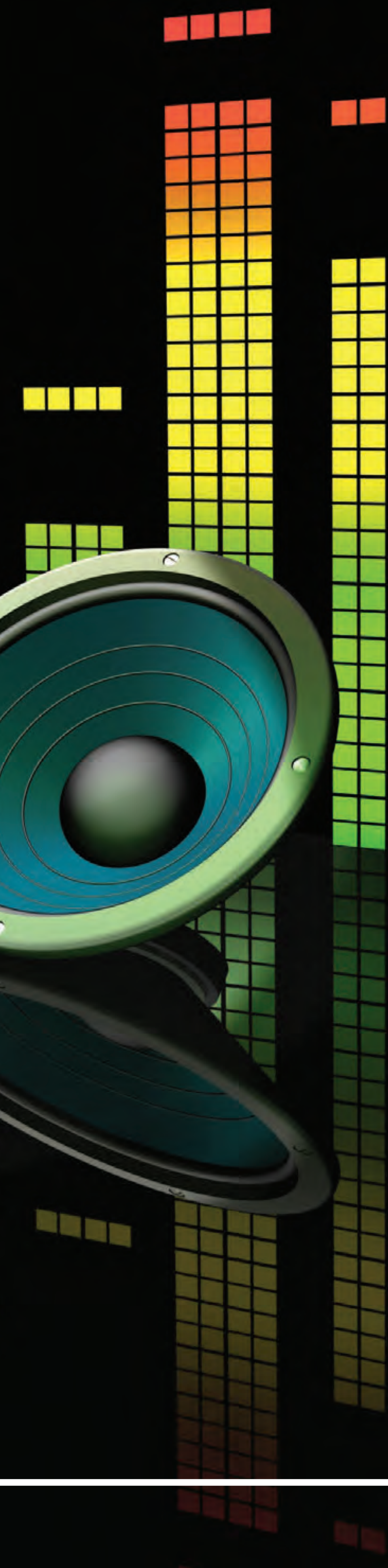
DOSYA



HADİ BİRAZ GÜRÜLTÜ YAPALIM!

SAĞIRIM, DUYMAM, UYDURURUM

- KAAN ALKIN



Bilgisayar başında bu kadar zaman geçiriyoruz, hemen her türlü işimizi bilgisayar aracılığıyla hallediyoruz, hepsinden önemlisi bilgisayarlarımızda oyun oynuyoruz. Eh, biz de **Oyungezer**'in **Organize Sanayi** departmanı olarak oyun zevkimizi olumlu ya da olumsuz etkileyen her türlü sistem bileşenine fırsat buldukça değiniyoruz. Ekran kartıdır, işlemcidir, monitördür derken nihayet bu ay sıra sese geldi. Gerçi ben aylardır ses mevzusunu kurcalamaya niyetliyim, fırsat olmuyordu. Peki **başımıza neler gelecek** bu yazı boyunca? Sesin önemiyle başlayıp ses teknolojileri hakkında biraz bilgi edineceğiz. Neleri kullanabiliyoruz, neleri kullanamıyoruz bakınırken, sesle ilgili bilgisayar donanımları konusuna değineceğiz. Elbette bununla yetinmeyeceğiz, ihtiyaçlarımızı da belirlemeye çalışacağız.

Bir zamanlar ses kartı almadan önce bugün ekran kartları, işlemciler gibi sistem bileşenleri hakkında yaptığımıza benzer tartışmalar yapardık aramızda. Hangi ses kartını alacağımıza karar vermek gerçekten zordu. Çünkü uyum problemleri bir zamanlar en büyük sorunlarımızdan biriydi. Bir jenerasyon oyunların seslerini sadece sistemin üzerindeki zayıf hoparlörden duymak zorunda kaldı. Ses, sistemin vaat ettiği diğer her şey kadar önemliydi. Düşünsenize müziksiz bir Star Wars'u, ses efektleri olmayan bir Doom'u… Ne kadar heyecanlanabilir ya da ne kadar korkabilirsiniz? Oyun oynamak için tasarlanmadığı gibi herhangi bir ses becerisi olmayan ilk PC'ler neyse ki çok gerilerde kaldı. Önce ses kartları eğlencemizi artırdı, sonra da usulca terk ettiler sistemlerimizi. Son yıllarda anakartlarla tümleşik gelen ses kartları hemen her türlü ihtiyacımızı karşılar nitelikte. Ya da, öyle mi gerçekten?

SES KARTINA NEDEN PARA VEREYİM?

Oyun teknolojisinin gelişmesine paralel olarak gelişen bilgisayar sektörü ses kartlarını bir mecburiyet haline getirdi. Ses oyunun tadı tuzuydu ve onsuz olmuyordu. Zamanında üretilen bilgisayarların ses konusunda bir becerileri yoktu. Bu yüzden ayrıca ses kartı satın almamız gerekiyordu. Bir dönem tümleşik ses kartları piyasayı yokladı. Ancak %10-15'e varan işlemci kullanımları, zaten zayıf olan sistemleri iyiden iyiye zorluyordu. Bu yüzden ayrı bir kart, dolayısıyla ayrı bir yongayla ses sorununu çözmek daha mantıklıydı.

Ses oyunlarda daha önemli bir hale gelmeye başladıkça oyun yapımcıları da limitleri zorlamaya başladılar. Gerçek zamanlı ses efektleri, arka plan müzikleri falan oyunların tüm yükü altında halihazırda ezilmekte olan işlemcilerin iyice canına okumaya başlayınca ses kartları üzerinde dijital sinyal işlemcileri boy göstermeye başladı. Başlarda ses kartı piyasasında yer alan firmalar yanlış öngörüler ve önyargılar yüzünden birkaç yıllık bir dönemde piyasayı terk etmek zorunda kaldılar. İlk ses kartı diyebileceğimiz Sound Blaster piyasanın tek hakimi olarak uzun süre hayatını sürdürdü. Sound Blaster'ı yaratan Creative'in anlaşılmaz pazar taktikleri, hem uzun süre tekel olmasına imkân tanıdı, hem de ses kartı fiyatlarının anlamsız rakamlara ulaşmasına önayak oldu. Gerçi bu apayrı bir hikâye. Oyun dünyası Windows'la tanıştıktan sonra işler biraz daha karışık hale gelmeye başladı. DOS günlerini hatırlayanlar bilir, DOS altında çalışan bir oyundan ses almak bazen deveye hendek atlatmaktan zordur. Windows'la birlikte hayatımıza DirectX, dolayısıylada DirectSound giriverdi. DOS'taki problemler ortadan kalkmıştı fakat nurtopu gibi yeni bir problem bekliyordu oyuncuları artık; sürücüler. DirectSound'un hayatımıza girmesiyle oyun yapımcıları daha sofistike ve donanım destekli ses efektleri üzerinde çalışma imkanı buldu. Bu da daha fazla sürücü problemi anlamına geliyordu. EAX, Dolby, DTS benzeri logolar boy göstermeye başlayınca oyunlarda ses bir anda çağ atladı, fakat problemler azalmadı. Pozisyonel ses dediğimiz şeyle bir

DOLBY

"Ben yaparım, yaptığıma da adımı koyarım" neslinden, Amerikalı mühendis ve fizikçi Ray Dolby 1965 yılında Londra'da Dolby laboratuarını kurdu. Ray Dolby'nin amacı profesyonel ve genel kullanımda ses kalitesini yükseltecek, paraziti azaltacak ses sistemleri geliştirmekti. Dolby laboratuarını 1976 yılında Amerika Birleşik Devletleri'ne, San Francisco'ya taşıyacaktı fakat ilk meyvelerini ingiltere'de vermeye başladı. Dolby'nin ilk ürünü Dolby Noise Reduction oldu. Gürültü/parazit azaltma yanında ses sıkıştırma teknolojileri üzerine de giden Dolby, Dolby Sound'la insanlığı 1971 yılında S. Kubrick'in *A Clockwork Orange* filminde tanıştırdı. 1975 yılındaysa Dolby Stereo yayınlandı. 75mm ve 35mm filmler için geliştirilen Dolby Stereo sağ ve sol kanalların yanında, merkez ve surround ses kanallarını da destekliyordu. Yani kuadrofonik dediğimiz ses sistemi sinemalara ilk kez 1976 yılında girdi. Merkez, sağ ve sol hoparlörlerin yanında, derinliği ve ses efektlerini taşıyan yan ve arka hoparlörler de hayatımıza girmiş oldu.

Bu 4 kanallı ses teknolojisi 1977 yılında *Star Wars*'da oldukça etkileyici bir şekilde kullanıldı. Bu çıkıştan sonra dünyanın dört bir yanında sinema salonları Dolby teknolojilerine geçiş yaptı. Dolby Surround ismiyse son kullanıcının evlerde ve sinemalarda kullanılan ses sistemlerini birbirine karıştırmasını önlemek amacıyla çıkartıldı. 1980'lerde güncellenen teknoloji, ev kullanıcıları için Dolby Pro Logic adını aldı. 70'lerin sonu 80'lerin başında ne işimiz vardı evde bunlarla derseniz, VHS ve BETAMAX kelimeleri kafanızdaki soru işaretlerinden kurtulmanıza yardımcı olur sanırım. Bugün kısaca Dolby Digital diye andığımız Dolby Surround Digital 1992 yılında *Batman Returns* filmiyle sinemalarla tanıştı. Bugün kullandığımız 5.1 ve benzeri sistemlerin çıkış yılı 1992'ydi yani. Daha sonra lazer disklerle birlikte ev kullanıcısına Dolby AC-3 olarak sunuldu. Piyasada pek tutunamayan lazer disklerin ortadan kaybolmasının ardından, DVD filmler sayesinde bir daha çıkmamacasına hayatımıza girdi.





tanıştık, pir tanıştık. Fakat Windows Vista'nın geliştirilmesi sırasında Hardware Accelerated Audio desteği işletim sisteminden çıkartıldı. Sebebiyse oldukça basitti. Donanım destekli ses çözümleri için düzgün sürücülere ihtiyaç vardı fakat üretici firmaların güçlü yanı yazılım değildi. Microsoft'a teknik destek için gelen her telefon ek maliyet anlamına geldiğinden, firma işletim sisteminden bu desteği çıkarttı. Böylece bizler bayıldığımız EAX'a veda edip OpenAL'nin eline kaldık. Ses kartlarına bir dünya para yatırmanın ciddi farklar yarattığı dönem de böylece resmen kapanmış oldu. Günümüzde anakartlar üzerinde Realtek ve C-Media gibi üreticilerin ses kartlarını sıkça görüyoruz. Böylece yüzümüzü güldüren o logolar hikâye olarak kaldı bir süre. Son zamanlarda geliştirilen teknolojiler ve yazılımlar sayesinde o logolar yine bir şey ifade etmeye başladı ama parası olana tabii.

SAĞIR DUYMAZ UYDURUR

Sonuçta hâlâ kafamız basmış değil, şimdi ses kartı alıyor muyuz almıyor muyuz? İşte bu dosya sadece bu sorunun cevabını size bırakıyor. En iyisi siz sağa sola serpiştirdiğim kutulara bir göz gezdirin, mevcut ses teknolojileri hakkında biraz fikir sahibi olun. Ondan sonra bakalım lazım mı değil mi bölümüne. Anakartımız üzerinde iyi kötü bir ses kartımıza var sonuçta. 2.1, 5.1, 7.1 sistemlerimizi bağlayabiliyor, dijital çıkış dahi alabiliyoruz bunlarla. Ama ses konusunda keyfimizin tavan yapması için bir ses kartı ve sesi verecek bir hoparlör seti yeterli değil. En iyi ses kartı ve setle bile keyfinize limon suyu sıkılması mümkün. Kendimize hiç sormadığımız bir soru daha çıkartalım bu paragraftan, kallavi bir hoparlör setine ihtiyacımız var mı?

Sizi bilmiyorum ama ben yıllar önce aldığım 7.1 hoparlör setini kullanıyorum halen evimde. Ofisteyse uzun süre 2.1 bir set kullandıktan sonra 5.1 başka bir sete geçtim. 2.1'den 5.1'e geçişin hayatımda yarattığı en büyük değişiklik sesi artık Windows'tan değil hoparlörün kontrol aparatından açıp kapatıyor olmam. Yani sabahları yatağımdan daha mutlu kalkmamı sağlayacak bir şey değil. Bunun en önemli sebebi ofiste kullandığım 5.1 sistemimi bulunduğum ortama düzgün bir şekilde yerleştiremiyor olmam. Sonuçta masam ofisin bir köşesinde ve bu yüzden de ses sistemimi olması gerektiği gibi mekânın tamamına yayma şansım yok. Monitörün arkasında yerleştirdiğim merkezi hoparlörün iki yanında sağ ve sol ön hoparlörler yer alıyor. Arka hoparlörler masanın bana yakın köşelerinde duruyor. Subwoofer ise masanın altında duruyor haliyle. Ben bir oyun oynarken pozisyonel ses alabiliyorum, örneğin düşmanın ne taraftan geldiğini anlayabiliyorum. Fakat bu ses sisteminin düzgün yerleştirilmesinden değil benim algılarımı şartlamamdan kaynaklanıyor; ses yandan gelirse arkamda, arkadan gelirse diğer odada… şeklinde.

Böylece hoparlör seti seçerken ilk kriterimizi de belirlemiş oluyoruz. Sistemi kullanacağımız ortamın şekline şemaline göre ürün seçmemiz gerekiyor. Sisteminizi gerektiği gibi yerleştiremeyeceğiniz bir ortamda fazladan hoparlör fazladan gürültü yapmaktan başka bir anlama gelmeyecektir. Peki hoparlörlerimizi nasıl yerleştirmemiz gerekiyor? Bu soruya cevap verdiğimiz anda siz de nasıl bir ses sistemiyle maksimum performans alabileceğinizi söyleyebilir olacaksınız.





HOPARLÖRLERİMİ NEREYE KOYMALIYIM?
Ses konusunda uzmanlaşmış değişik kuruluşların değişik tavsiyeleri var hoparlör dizilimi konusunda. Önce ortak noktalardan ve hangi hoparlörün ne işe yaradığından bahsedelim biraz. Her firmanın ağızbirliği ederek çıkarttığı "hoparlörlerin kulak hizasında olması gerek" kuralı, biz ev sineması sistemi kurmadığımız için biraz ağır kaçacaktır. Bu açığı kapatmak için merkez ve yan hoparlörlere yukarı doğru hafif bir açı vermemiz durumu kısmen kurtarabilir. Merkez ve yan hoparlörler film ve oyunlardan aldığımız sesin neredeyse %90'ını ve 2 kanal seslerin yani müziklerin tamamını verir. Bu yüzden bu 3 hoparlörün doğru yerleştirilmesi oldukça önemli. Film ve oyunlardaki diyalogların yüzde 60'ını ve sesin büyük kısmını da bu üçlüden merkez hoparlör verir. Normalde bir televizyon etrafına yerleştirirken bu hoparlörleri oturma konumumuza göre kulak hizasında, birbirileri arasında eşit aralıklar vererek yerleştirmemiz gerekiyor. Sağ ve sol hoparlör merkezin biraz önünde, her ikisinin arka ve yanlarındaki duvarla mesafelerinin eşit olması gerekiyor. Bilgisayar çevresine hoparlörleri yerleştirirken bunu gerçekleştirme şansımız pek yok. Bu yüzden ses kartımızla birlikte gelen ve genelde "ne bu ya" deyip geçtiğimiz hoparlörlerin konumlarını ayarladığımız programcığı kullanmamız gerekiyor. Çünkü hoparlörü yerleştirmemiz gereken yerle yerleştirmek zorunda kaldığımız yer arasındaki farkı yazılımla giderebiliyoruz. Örneğin hoparlörü çok öne koymak zorunda kaldıysak yazılımda hoparlörü biraz uzaklaştırıp ses şiddetini ayarlayabiliyoruz.

Bu bölümü özetlersek, sağ ve sol hoparlörler eşit uzaklıklarda, merkez hoparlörden biraz önde ve alçakta kalıyorsa biraz yukarı doğru açı verilmiş olacak, merkez hoparlör monitörümüzün üstünde ya da önünde, alçakta kalıyorsa hafif yukarıya doğru açılı.

Üç hoparlörümüzü hallettik. Eğer 7.1 sistem kullanıyorsak, bir sonraki adımımız çevre hoparlörlerimizi yerleştirmek. Bu hoparlörler sese derinliği katarken birçok ses efektini de verirler. Kulak hizasından yukarıda olmalarında fayda var. Böylece ses tavana ve duvarlara çarparak derinliği artırabilir.

Arka hoparlörler içinse durum biraz karışık. Dolby ve THX'in tavsiyeleri birbirinden farklı. Kullandığınız teknoloji ve kullanım alanına göre değişiyor aslında kurulumlar da. THX arka hoparlörler arasındaki mesafenin bir metreden fazla olmaması gerektiğini söylüyor. Bunun sebebi 7 ve 8 kanal Dolby Pro Logic gibi sistemlerin arka hoparlörlere gönderdiği sinyalin birbiriyle aynı olması. Dolby TrueHD, DTS-HD vb sistemlerdeyse arka hoparlörlere farklı sinyaller gönderilebiliyor. Bu yüzden Dolby arka hoparlörlerin arasındaki mesafenin ön hoparlörlerle aynı olmasını ve kulak hizasından biraz yukarı yerleştirilmesini tavsiye ediyor. Siz odanızın yerleşimine ve ağırlıklı kullanımınıza göre yerleştirebilirsi-

Anakartınızın kutusundan böyle bir şey çıkarsa uzun uzun sevinebilirsiniz. Yok çıkmazsa... Boşverin.

DIGITAL dts SOUND

DTS Digital Theatre Systems

1993 yılında Kaliforniya'da kurulan, aynı isimli firma tarafından geliştirilen ses formatıdır DTS. Steven Spielberg'in destekçileri arasında bulunduğu şirket, format üzerinde çalışmaya 1991 yılında başladı. Sistem, Dolby'nin 1992'deki *Batman Returns*'ünden bir yıl sonra, 1993 yılında *Jurassic Park*'la görücüye çıktı. Dolby Digital gibi 5 kanal ses veren sistem artı olarak özel bir kanala, "düşük frekans efekti" adı verilen bir ses kanalına sahipti. Bu kanal subwoofer'larımız için kullanılıyor. DTS evrimini devam ettirirken Dolby'nin teknolojilerine karşılık gelen formüllerle pek çok kez karşımıza çıktı. Bugün en yoğun olarak karşılaştığımızsa DTS Connect. DTS Connect iki bileşenden oluşuyor. DTS Interactive ve DTS Neo:PC. Basitçe PC'mizin oluşturduğu sesi DTS formatına çeviren bu teknolojiler Realtek, Cmedia ve Soundmax, X-Fi, Xonar ses kartlarında kullanılıyor. DTS Neo:PC, 7.1 surround sesi DTS formatına çevirip hemen hiçbirimizin kullanmadığı SPDIF çıkışından almamızı sağlıyor.





THX Tomlinson Holmans Experiment

THX diğerlerinin aksine bir ses sıkıştırma ya da ses formatı değildir. THX Ltd. 1982 yılında Tomlinson Holman ve George Lucas tarafından kurulmuştur. Zaten firmanın ismi George Lucas'ın *THX 1138* filmine bir göndermeden ibarettir. Lucas'ın THX'taki amacı mevcut ses formatlarının kalitesini artırmak, daha doğrusu kalitesini garanti altına almaktır. THX bahsettiğimiz ses formatlarının tamamını destekler. Herhangi bir ses formatı THX sertifikasına sahip olabilir. THX'in bize getirisi, sesin kullanıldığı ortama adaptasyonun kayıpsız olarak sağlanmasıdır. Tüm analog ve dijital formatlarla çalışabilir.



niz hoparlörlerinizi. Oyunlarda genel olarak THX'in HD, Blu-Ray filmlerdeyse Dolby'nin tavsiyesine kulak vermenizi öneririm.

Geriye tek bir sorunsalımız kalıyor, o da subwoofer'ımız. Ben dediğim gibi masanın altında tepikleyip duruyorum aleti. Aslında duvarın köşesine, oturduğumuz konuma göre yerleştirmemiz gerekiyor. Masanın altında zaten sesi fazla patlatıyor. Hemen hiçbirimizin sırf ses sisteminden maksimum performans almak uğruna sıfırdan bir oda tasarlamak gibi bir lüksü ya da hırsı yok. Birçok genç oyungezer, tahminimce yatak odalarında kullanıyor sistemlerini. Biraz daha şanslı olanlar oturma odasının bir köşesinde kurmuşlar minik cumhuriyetlerini. Ha yok, ben kendime özel oyun odası yaptım zaten diyorsanız Allah artırsın diyelim.

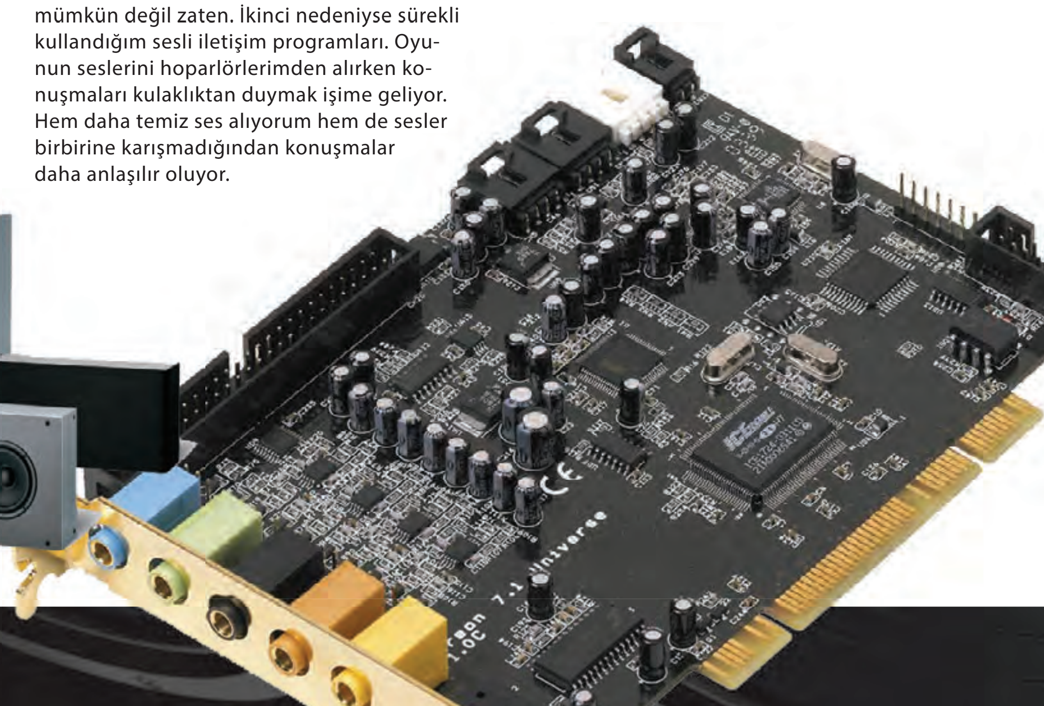
SESİN ÖZÜ

Öncelikle hoparlörleri yukarıda bahsettiğimiz şekilde yerleştirebileceğimiz, dikdörtgen bir odaya ihtiyacımız var. Oda ne boş ne de çok dolu olacak. Bol penceremiz, varsa bol perdemiz, yerde bir güzel halımız olacak. Böylece ses ne çok fazla dolaşıp çatlayacak, ne de eşyalar arkasında boğulup kalacak. Bilgisayarımız yatak odamızdaki çalışma masasındaysa 5-6-7 rakamlarını telaffuz etmemiz pek bir gereksiz. 2.1'e teslim edeceğiz kendimizi. Bir sağ, bir sol hoparlör, bir de subwoofer'la idare edeceğiz. Aksi takdirde dünya para harcayıp 2.1'den çok daha zayıf ve kötü bir ses deneyimi yaşayabiliriz. Ah tabii bir başka çözüm daha var, o da hoparlör yerine kulaklık kullanmak. Ben şahsen bilgisayar başında keyfim için geçirdiğim süreyi kafamda kulaklıkla gezerek perişan etmekten pek hoşlanmıyorum. Gece geç saattir ve gürültü yapmaktan çekiniyorumdur ya da sesli iletişim programlarını kullanıyorumdur, belki de ses dinlemenin hayati önem taşıdığı online bir oyun oynuyorumdur, o zaman tamam. Ama bu ve benzeri anlar dışında kulaklık takmak kafanızı mengeneye sokmaktan farksızdır. Kim ne derse desin, benim için bu böyle. Kulaklık seçimi de oldukça önemli elbette. Konfor, ses kalitesi, gürültü azaltma, dışarıya ses verme gibi tonla özellikleri var ama kulaklık konusuna çok fazla girmeyeceğiz bu yazıda. Bunun sebebi eskiden daha evrensel olan kulaklıkların günümüzde daha spesifik amaçlara hizmet ediyor olmaları. Müzik dinlemek için şu iyi, oyun oynamak için bunu seçin tarzında dallanıp budaklanacak bir konuya girip konuyu dağıtmayalım. Ayrıca "X'e özel kulaklık" tanımının benim kitabımdaki karşılığı "kulaklıklar artık eskisi kadar becerikli değil"e denk geliyor. Kişisel tercihim her zaman üzerinde kendi ses ünitesi yani ses kartı olan kulaklıklardan yana olmuştur. Bunun birinci neden sistemi zorlamamak. Yeni sistemleri zorlamak pek mümkün değil zaten. İkinci nedeniyse sürekli kullandığım sesli iletişim programları. Oyunun seslerini hoparlörlerimden alırken konuşmaları kulaklıktan duymak işime geliyor. Hem daha temiz ses alıyorum hem de sesler birbirine karışmadığından konuşmalar daha anlaşılır oluyor.

BU KART SİZDE GEÇİYOR MU?

Kutuları okudunuz inşallah. Şimdi elimizdeki ses teknolojileri hakkında bir fikrimiz var. Microsoft'un yeni işletim sistemi Windows 7'de Direct3D'ye bir dönüş söz konusu değil. Zaten oyun yapımcıları da, ses kartı üreticileri de kendi çözümleriyle uzun süredir karşımıza çıkıyorlar. Aslında Microsoft'un desteği kesmesi işimize geliyor bir yandan. Çünkü bu sayede daha güçlü ve enteresan ses kartları üretilmeye başladı (Bkz. Asus'un Xonar'ı). İki tercihimiz var. Ya aldığımız anakartın sunduğu çözüme boyun eğeceğiz veyahut 45 ila 350$ arasında değişen fiyatlara sahip ses kartlarından birini edineceğiz. Aslında üçüncü bir seçeneğimiz daha var. O da üzerinde doğru dürüst, harici bir ses kartı olan bir anakart seçmek kendimize. Benim aklıma haliyle ofiste sürekli kullandığım Asus Rampage II Extreme geliyor. Harici Supreme X-Fi ses kartı oldukça kaliteli. X-Fi da Direct Sound'un ortadan kalkması üzerine ortaya atılan çözümlerden biri zaten. Diğer ses kartlarının suyu mu çıktı peki? Hayır, aksine gayet yeterliler. Ama bu yeterlilik siz güçlü bir ses kartı ve düzgün yerleştirilmiş kaliteli bir hoparlör setinin verdiği sesi duyana kadar geçerli. Patlamalar, çatlamalar, ses kalitesinde dalgalanmalar günlük hayatta pek dikkatimizi çekmiyor. Şehrin, ofisin, evin gürültüsü ses kartımızın başarısızlıklarını gayet güzel kapatabiliyor. Bu kadar sayfa yazı yazdıktan sonra yine siz bilirsiniz demek aslında canımı sıkıyor fakat "yine de siz bilirsiniz". 3 dolarlık silikonu 350 dolara satmaya kalkanlar utansın. Değer mi?







Xonar HDAV 1.3

Ses kartına inatla ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız alacağınız cihaz budur arkadaşlar. Elbette ses kartını alırken sahip olduğunuz ses sistemini de hesaba katmayı ihmal etmeyin. Aksi takdirde bir ses kartına 200$ para verip stereo hoparlörlerle paranızın karşılığını boşa yapılmış harcama olarak almanız mümkün. Xonar her türlü ses teknolojisini bünyesinde barındırdığı gibi sisteminizin video performansına da katkıda bulunan bir ürün.



Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe

Ses kartları üzerine bu kadar laf salatası yaptıktan sonra bir ses kartı incelemek uygun olacaktır diye düşündüm. Kartın özelliklerine tek tek bakıp hangisi gerekli, hangisi gereksiz bir sayalım hep beraberce. Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe'ün piyasa fiyatı 219$ + KDV. Eder mi? Ürünü kutudan çıkartırken gözümüze çarpanlar, çılgın sayıdaki kablolar, iki ayrı kart, altın kaplama jaklar, sürücü CD'si yanında ArcSoft TotalMedia Theatre yazılımı… Bir hayli kalabalık kutunun içi, özellikle de bir ses kartına göre. DVI-HDMI kablo dönüştürücü, HDMI kablosu özellikle bizi şaşırtan parçalar. Ürün üzerindeki tüm giriş çıkış noktaları altın kaplama. Daha iletken olan kaplaması sayesinde parazitler azaltılıyor, hatta tamamen ortadan kaldırılıyor. İkinci kart üzerinde kompozit bağlantı noktaları yer alıyor. “Bilgisayarımla kullanmak için aldığım mini jaklı ses sistemini nasıl kullanacağım” sorusunu sormayın diye her bir bağlantı için ara kablolar da pakete dahil. Ayrıca genişleme kartının üzerindeki bu çıkışlar sayesinde evde halihazırda bir ev sinema sistemi varsa bilgisayarımızla da kullanabiliyoruz. EMI kalkanlı asıl ses kartının üzerinde 2 adet HDMI çıkışı yer alıyor. SPDIF çıkışı da bu kartın üzerinde.

Ürüne hayat veren parçaysa AV200 çipi. Standart sistemlerimizde HD ve Blu-Ray film izlerken ses kalitesi DVD kalitesine düşürülürken, ürünle kayıpsız olarak dijital sesin keyfine varabiliyoruz. Windows Vista'da ortadan kalkan EAX desteğini DS3D GX 2.0 teknolojisiyle hayata döndürüyoruz. Ürünün diğer bir enteresan becerisi Splendid HD Video işlemcisiyle, videolarda renk, kontrast ve keskinliği artırabiliyor olması. Kutudan çıkan o kabloları da işte burada kullanıyoruz. Ekran kartından aldığımız görüntüyü ses kartına giriyoruz, oradan da görüntü birimine yani monitörümüze aktarıyoruz. Bu ürünün incelemesinin orijinali için Oyungezer'in Kasım 2008 sayısına (13. sayı) bakabilirsiniz.

Dolby Digital Live, Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby Pro Logic IIx, DTS connect, DS3D GX2.0'dan EAX teknolojilerine sahip ürünün, videolarımıza da bulaşıp görüntü kalitesini artırması hoş. Her türlü ses sistemini bağlayabilmemiz de güzel. Peki bu özelliklerin ne kadarını bilinçli olarak kullanıyoruz? Sadece oyun oynayan, film izleyen ve müzik dinleyen bir kullanıcının 220$'lık bir harcama yapmaya ihtiyacı var mı? Bakın size daha iyi bir fikir vereceğim. Ses kartına 220$ vereceğinize Asus Rampage II Gene'ye 258$ verin, yanında Supreme X-Fi çipi bedava.

EAX™ SOUND WITH VISION

EAX Environmental Audio Extensions

EAX'ın amacı daha derin ve atmosferik ses efektleri yaratarak gerçek hayattaki sesleri olabildiğince gerçekçi olarak bilgisayar ortamına taşımaktır. Pozisyonel sesin sanıldığı gibi EAX'la alakası yoktur. Pozisyonel ses daha çok DirectSound3D ya da OpenAL gibi arabirimler tarafından sağlanır. EAX'ın asıl özelliği donanım tarafından desteklenen bir ses efekti kütüphanesi olmasıdır. Microsoft'un işletim sistemlerinden ses efektleri için donanım desteğini çıkartması üzerine gözden düşmüş olan EAX pek çok popüler oyun tarafından kullanılmıştır. X-Fi ses kartlarında 5'inci neslini gördüğümüz EAX, DirectSound3D desteği olmadan yaşatılmaktadır.

IBM, DNA'larımızı örnek alarak işlemci geliştirmeye girişmiş. Nano teknolojinin ne kadar ilerlediğini göreceğiz bakalım. DNA işine girmekteki tek amaçlarının daha az ısınan ve enerji tüketen cihazlar yapmak oluşu sizce de komik değil mi?



Urwerk UR-CC1 King Cobra

KOL SAATİ KULLANAN KALDI MI YAHU?

Neredeyse hepimiz saate cep telefonundan bakmıyor muyuz artık? Yanlış değilim, di mi? Hah tamam. Kaybettiğimiz kol saati kullanma alışkanlığını geri kazandırır mı bilemiyorum ama en azından kadranlı saatlerden sıkılanların sıkıntısını hafifleteceği garanti. Çünkü King Cobra saati doğrusal olarak gösteriyor. Anlamadınız di mi? Resme bakalım hep birlikte. En altta saat, bir üstünde dakika, en tepede de saniye. Şık üründen sadece 50 tane üretildiğini öğrendiğimizde fiyatını sormaya tenezzül bile etmedik haliyle.







GAMESCOM'DAN KASA MANZARALARI

Biz kasamıza onu bunu takıp modifiye ettiğimizi sanalım, elin adamı neler yapıyor. GamesCom'un modifiye kasa çılgınlıklarıyla doluydu ama benim favorim tabut kasa. Gerçi o kadar çok alet vardı ki ortamda hâlâ kararsızım, barbekü kasa da hiç fena değil mesela. Biz standın etrafında dolandıkça her kasa sahibi elimize bir skor kartı tutuşturmaya uğraşıyordu. Meğerse yarışma yapıyormuş adamlar. Ben ne bileyim, kalktım Kavacık'taki kirli paslı atölyeden geldim Alamanyalara. Neler yapıyorlar evde durup durup, hey güzel kardeşim benim be!



Samsung Lapfit

DİZÜSTÜNE ÖZEL HARİCİ MONİTÖR

Dizüstü kullanıcılarını mutlu etmek için didinip duran Samsung, LD190G ve LD190N Lapfit monitörlerini piyasaya sürmeye hazırlanıyor. 18.5", 16:9 geniş ekran monitörler maksimum 1360x768 çözünürlük destekliyor ve USB arabirimini kullanıyor. 20000:1 kontrast oranı ve 5ms tepki süresine sahip ürünler, geleneksel ürünlere göre %33 daha az enerji tüketiyor. Standart monitörlerimizin çoğunda yaşadığımız ergonomi problemine sahip olmayan bu ürünlerin duruş şeklini de dilediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Gelse de incelesek.

PAZAR YERİ



YOK MU DALGA YAPACAK BİR ŞEY YAHU? – KAAN ALKIN

Enteresan bir olayla karşılaşamadık bu ay Pazar Yeri'nde. Aksine fazla tekdüze geçti pazar maceramız. Stoklara bağlı olarak listemizdeki fiyatlar da oynadı hafiften. Tüm sistemlerin minimum maliyeti artarken maksimum maliyetleri de geriledi. Geçtiğimiz ayın düşük fiyatlı ürünlerinin stokları ürüyünce orta ayarda olan fiyatlar minimuma düştü haliyle. Pek bahsedilmese de piyasada özellikle üst seviye ürünlerde bir stok sıkıntısı hissediyorum. Örneğin süper sistemin ekran kartını geçtiğimiz ay testlerini yaptığımız ve başarılı bulduğumuz MSI N295GTX'le değiştirmek istedim. Fakat stoklarda bulamadım bir türlü. Gerçi işlemcilerde bu sorunu yaşamadım ama önümüzdeki ay i7 Extreme 965'i bulamama riskini de gördüm ufaktan.

Ufukta görünen yeni çılgın bir teknoloji ya da ekran kartı yok şimdilik. Bu yüzden ciddi bir dalgalanma beklemiyorum. Elbette böyle bir sektörde orta vadede neler olacağını kestirmek güç.

Yakın zamanda sistem güncellemediyseniz ve ne alacağınız konusunda zerre fikriniz yoksa bir iki ay daha erteleyebilirsiniz alışverişi. Fikir sahibi olmanız için bir iki girişimde bulunacağım tez zamanda. Neyse bu ayı da böyle sıcaaaaak, sıkıcıııı felan geçirdik. Önümüzdeki ay heyecanlı bir şeyler olması dileğiyle.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X2 550			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 109$	(m) 113$	(f) 115$	(m) 177$	(l) 189$	(c) 190$	(j) $1179		
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(j) 136$	(m) 139$	(l) 146$	(j) 139$	(m) 144$	(p) 149$	-	(b) $458	-
Bellek	Kingston HyperX 2 GB (2*1) 1375 MHz DDR3 RAM			OCZ Reaper 2x2GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper HPC 3x2GB kit 2000 MHz DDR3		
	(f) 62$	-	(e) 71$	(e) 84$	(o) 87$	(p) 95$	-	(m) $345	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4770			Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5			Zotac GTX 295		
		(p) 126$		-	(a) 269$	-	(m) 539$	(f) 559$	(l) 579$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(f) 54$	(p) 55$	(o) 56$	(j) 74$	(f) 75$	(g) 75$	(g) $286	(j) 302$	(o) 304
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(p) 23$	(g) 24$	(f) 25$	(p) 23$	(g) 24$	(f) 25$	(m) 219$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt RockSolid		
	(e) 59$	(f) 65$	(b) 65$	(m) 109$	(f) 109$	(l) 109$		(f) 269$	
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			Thermaltake Xaser VI Siyah VG4000BWS		
	(f) 59$	-	(e) 68$	(p) 110$	(m) 116$	(o) 117$	(p) 255$	(m) 255$	(o) 272$
Toplam Fiyat	Min 628$			Min 985$			Min 3550$		
	Max 665$			Max 1029$			Max 3625$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.	
Mağaza indeksi	**(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim (p) Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 74$	(e) 29$	(o) 30$	(b) 102$	(a) 115$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(h) 149$	(c) 155$	(b) 499$	(c) 512$

Mouse Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(f) 23$	(e) 24$	(f) 20$	(m) 22$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 76$		(e) 97$	(c) 102$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Samsung 743NX		Lenovo L1940		Samsung 2233SN		XXX	
	(b) 147$		(o) 174$		(e) 169$	(m) 183$	-	-
Üst Seviye	Samsung 733NW		Samsung T190		Samsung T220		Samsung T240HD	
	(f) 133$	(o) 139$	(m) 199$	(e) 202$	(j) 272$		(m) 455$	(f) 465$

TAMİR ATÖLYESİ

Sanayinin sıcaklardan dert yanmayan takipçilerini tebrik etmek istiyorum. Isınma problemlerinin ayyuka çıktığı bir dönemde kimseden konuyla ilgili bir soru gelmemesi gözlerimi yaşarttı. Ya tüm ısınma sorunlarının üstesinden gelmeyi başardık ya da hepiniz klimalı ortamlarda oyun oynuyorsunuz. Bir biz pişiyoruz atölyede. Topluca sıcakları savuşturmayı başarmanızın yanında bu ayın ilginç bir diğer olayı herkesin durmadan "Olgay" deyip durması oldu. Ben mi bunadım, sizin kafanız mı karıştı bilemiyorum ama yok kardeşim burada öyle biri. Bizden önceki kiracıdır belki (son kez söylüyorum, yaktın beni OlgaY bu cehennem sıcağında).

İKİ EKRAN KARTI ARASINDAKİ FARKI BULUN

S Selamlar Olgay
Oyungezer'i başından, hatta öncesinden (10 yılcık :P) beri okuyan bendeniz senden tavsiye isteyecek. Bu ara yeni bir bilgisayar topluyorum. Ekran kartı haricindeki parçaların siparişi verildi. Ama seçtiğim kartlar ailemizin bir numaralı bilgisayarcısının çalıştığı tedarikçide bulunmadığı için onu kendimiz temin edeceğiz. Ekran kartları hakkında detaylı bilgisi yokmuş, ondan ben de sana danışayım dedim.

Seçtiğim iki karttan biri Asus, biri de Sparkle. İkisi de Nvidia GTS250. Sparkle olan bayağı böyle 40-50 küsur lira daha ucuz (Vatan Bilgisayar'daki Sparkle karta özel olan KDV indiriminin de yardımıyla tabii). Özelliklere bakıyorum, ikisinin arasındaki tek fark Sparkle'da "Stream işlemci" diye bir özelliğin girilmesi, özellik listesinde. Asus ekran kartının olduğu sayfaya koymamışlar. Bu belki onda stream işlemci olmaması anlamına gelebileceğinden ikisi arasında kaldım. Birinci sorum, "stream işlemci" ne işe yarar? Uygulama ya da oyun performansını mı etkiler, yoksa örneğin video performansını mı (hani "stream" diyor ya)? İkinci sorum, marka ve kutu içeriği olarak Asus mu yoksa Sparkle mı tatmin edicidir?

Sparkle uzun yıllardır, taa Riva TNT zamanlarından beri duyduğum ve kulağımda yer etmiş bir firma ama hiçbir zaman isim olarak bir Asus'un, bir MSI'ın, bir Gigabyte'ın üzerine çıkamamış gibi gelir niyeyse. Sparkle'da fiyat daha iyi, özellik olarak aynı hatta fazlası bile var. Ama isim konusu beni tereddütte bırakıyor. Ayrıca Asus'un soğutmasının da çok daha şık olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Bu durumda bu iki karttan sen hangisini seçerdin? Asus ismi ve soğutması (ve belki kutu içeriği) aradaki fiyat farkına değer mi? Yoksa Sparkle'ı mı seçmeliyim?

Siparişi cumartesi sabahı vereceğiz, o yüzden cuma akşamına kadar bir fikir verebilirsen çok müteşekkir kalırım sevgili Olgay. Konu acil olduğundan araya fazla muhabbet sıkıştıramadım ama bir dahaki postaya artık :) Şu ara dergi yetiştirme telaşı var sanırım ama şöyle üç kelimelik "Asus olanı seç" ya da "Sparkle olanı seç" gibi kısacık bir cevaba bile uyarım, alınmam.

Görüşmek üzere, kolay gelsin
Alper DEMİRCİ

C Merhaba Alpeeeer
Kim bu Olgay, çıkartamadım vallahi, erken bunama var sanırım bende biraz. Yeni bilgisayarın hayırlı olsun. Yeni bilgisayar aldığını unutmadan sorunu cevaplayayım ben. Stream processing basitçe bir işlemin yazılım-donanım tarafından farklı işlem ünitelerine yaptırılmasıdır. Stream processing elbette ekran kartının performansını etkiler. Fakat seçtiğin iki ekran kartı arasında bir fark yok. Sadece web sitesinde teknik özelliklerine bu özelliği yazmamışlar. Mevcut tüm ekran kartlarında stream processing var. Sparkle piyasada kolaylıkla bulunan fakat lansmanı yapılmayan bir marka. Asus'un kutu içeriğiyse iyi gördüğüm kadarıyla. Kalite olarak ben de şahsen Asus'u tercih ederim. Bu noktada sana pek fazla yardımcı olamayacağım, zira iki ürün arasında bir performans farkı yok.

Dergi yetiştirme telaşı on senedir var valla. Hiç bitmeyecek o telaş bir aksilik çıkmazsa. Cevabın üç kelimelik kısmını sana mail olarak attım zaten. Kimbilir neden okuyorsun tekrar buradan. Bu arada sordum ben, Olgay'ı bilen eden yok. Neyse sağlık olsun. Oyunsuz kalma Alpercim, yeni bilgisayarın hayırlı olsun.

ÇARŞIDAN ALDIM 4GB, EVE GELDİM 2GB

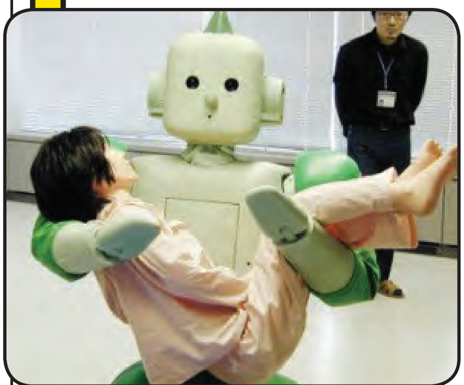
S Sevgili Tapir Usta
Sevgili Tapir Usta, doğrudan konuya girerek seni gereksiz zahmetten kurtarmak istiyor ve sorunumu anlatmaya başlıyorum. Geçenlerde sistemimdeki bazı parçaları yeniledim. Anakart, işlemci ve bellekleri değiştirdim. Her şey çok güzel, hoş ama bellek konusunda bazı problemlerim var. 2x2GB 1600MHZ DDR3 Kinston HyperX bellek aldım ama PC açılırken bellek miktarını sadece 2GB olarak görüyorum, bunun nedeni dual-channel olabilir mi? Fakat CPU-Z programıyla baktığımda 4GB olarak normal gözüküyor. Bu durum beni ciddi şekilde sıkıntıya sokuyor. Çünkü oyun oynarken (mesela Crysis) yavaşlamalar oluyor. Görev yöneticisinden baktığımda fiziksel bellek kullanımı %90 civarında, sanırım bu yüzden yavaşlıyor. Kaan Abi performansımı ve kullanılabilir bellek miktarımı nasıl artırırım? Yardımların için şimdiden teşekkürler, Oyungezer ekibine bol bol selam… Sistemim: Windows Vista 64bit, Intel i7 920 işlemci, Gigabyte GA-EX58-UDR3, Kingston KHX12800D3K2/4GB bellek , GeForce 8800GT ekran kartı.
Burak YILDIZ

C Selam Burak Selaaaam,
Tapir'i ham yaptık biz. Görmedin mi geçen ay? Bir daha uzun süre uğrayamaz buralara o. Pis yaktık canını bu sefer. Neyse, uzat-

EPIC FAIL

SEVGİ DOLU YAPAY ZEKÂ

İnsanoğlunun bir türlü vazgeçemediği sevdalarından biri de insan gibi görünen, hareket eden ve konuşan robotlar yapmak ama bu deneylerin hepsi "köle robotlar" üretmeye yönelik değil. Mesela Toshiba neden kucaklayan robotlar yapma çabasına girmiş bilemiyorum, benim algı sınırlarımı zorlayan bir mesele. Toshiba'nın geliştirdiği Kenji isimli sevgi böceği robot başlarda oyuncaklara sevgisini gösterirken, laboratuarda çalışan stajyer bir bayana ilgi duymaya başlıyor. Bir gece stajyerin önünü kesip kucaklamaya kalkıyor ki sonuç ortada, bir robot karar verdiyse yapar. Tekrar tekrar sarılan Kenji'nin elinde kurtulmayı başaramayan stajyer cep telefonuyla yardım istiyor ve çalışanlar tarafından kurtarılıyor. Oyungezer ekibi de haberi okudukça tekrar tekrar dağılıyor gülmekten. Toshiba projeye son veriyor. Hahahaha. Abuk subuk robot haberleri okumak isterseniz tinyurl.com/d4neeu adresini bir ziyaret edin derim.



mayıp cevaba girerek ben de seni gereksiz zahmetten kurtarayım. Öncelikle yeni sistemin hayırlı ve uğurlu olsun. Bir dakika yahu!!! Sen beni Tapir Usta mı zannediyorsun şimdi??? Cevaplamıyorum sorunu baaane! Benim öyle kanatlarım, etrafımda uçan sineklerim yok bir kere, hah.

Tamam tamam… Anlattığın tarzda bir sorun şahsen hiç başıma gelmedi. Bu yüzden biraz araştırma yaptım ve gördüm ki benim de aklıma ilk gelen çözümü uygulamış ve büyük çoğunlukla sorunu ortadan kaldırmayı başarmış sorun sahipleri. Ama işte sen beni Tapir sandığın için bu çözümü seninle paylaşmak konusunda tereddütlerim var hâlâ…

Acilen anakartına bir BIOS güncellemesi yapıyorsun. Üreticinin sayfasında ihtiyacın olan güncellemeleri bulabilirsin. Bu yöntem sorunu ortadan kaldırmazsa farklı belleklerle sorunun devam edip etmediğini deneyebilir, böylece belleklerinin anakartınla bir uyum sorunu yaşayıp yaşamadığına karar verebilirsin. Performans sorunların da sistemin belleği düzgün kullanmayı başarınca ortadan kalkar umarım. Yok kalkmazsa bir mail daha atarsın o zaman. Ama bana Tapir demezsen sevinirim bu sefer. Ben kim Tapir kim yahu, o gitsin ancak paslanmış hyperdrive satsın pazarlık özürlüsü Jedi'lara.
Kal sağlıcakla.

İMKÂNSIZ ZAMAN ALIR

Selam Oyungezer Ailesi ve Tamir Atölyesi,
Bu sıcaklarda 3 kez Maltepe'den Kadıköy'e gitmeme neden olan bir sorunumu çözmeme yardımcı olursanız sevinirim.

Kullandığım 120GB'lık sabit diskim iyiden iyiye canımı sıkınca gidip 1TB'lık Seagate 7200Rpm 32MB sabit disk aldım. Ama ne yaptıysam bilgisayara tanıtamadım. Forumlarda gezinip birkaç önerilen programı kurdum ama hiçbiri işe yaramadı. Ürünü geri veremiyorum ve bilgisayara da tanıtamıyorum. Peki şimdi bu sabit disk ne olacak? Eğer BIOS güncellemesi yapmam gerekiyorsa, nasıl yapacağım, detaylı bir şekilde anlatırsan ya da dergide daha önce yazıldıysa hangi sayıda olduğunu söylersen sevinirim. Bu arada jumper yapmayı denedim ama ya olmuyor ya da beceremedim. Cevabın için şimdiden teşekkürler. Serin ofisli günler.

Sistemim: AMD XP 2500+, 2x521MB DDR 400, 256MB GeForce 5700, 120GB Seagate SATAII Raid0, BIOS Versiyonu W6570MS v7.4.
Mert SUNMAN

Cmert hoş geldin,
Anadolu Hisarı'na da bekleriz, madem gidip geliyorsun o kadar. Önce iyi haber, kullandığın anakartta SATAII sabit diskleri çalıştırabiliyorsun. Şimdi de kötü haber, 160GB üstündeki sabit diskleri kimse çalıştıramamış o anakartla. Daha da kötü haber, son BIOS sürümü v7.7 ve bu sürüme kadar olan güncellemelerin hiçbirinde SATA'yla ilgili bir şey yok. Umut ediyorum ki anakartının modelini yanlış yazmışsındır da BIOS güncellemesiyle halledebilirsin. www.msi.com.tr'de güncellemeleri ve adım adım rehberi bulabilirsin.

Jumper konusuna da bir kez daha eğil derim. Sabit diskin üzerinde hızı düşürüp bazı anakartlarla uyumlu hale gelmesini sağlayacak tek bir jumper ve tek bir takılma yöntemi var. Resimli olarak gösteriliyor. Hiçbiri olmazsa kulağını en tersten gösterip sabit diskine yeni bir bilgisayar alman gerekecek. İyi insanlara kötü haber vermekten nefret ediyorum. Ama Kadıköy'de kime gidiyorsan derdine deva olsun diye, onlardan vazgeç bir zahmet. Saygılar, sevgiler.

Cehennem gibi sıcak bir ayı daha böylece bitirdik arkadaşlar. Görüyorum ki hemen herkeste bir sistem güncelleme heyecanı var. Güzel güzel. Sistemlerinizi bir an önce güncelleyin zaten. Biliyorum okulunuz vesaireniz başlayacak ama bir iki aya kadar tepemizdeki oyun kümülüsleri de birikecek iyice. Her türlü sorunuzu, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine atmayı ihmal etmeyin alışveriş çılgınlığınız sırasında. Üzülüyorum posta kutusunu boş gördükçe valla. Kalın sağlıcakla. –**KAAN ALKIN**

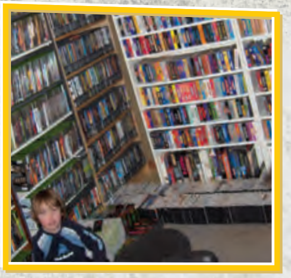
SEN GİTTİN GİDELİ TAPİR!


Hemen mangalı yaktık


Şahane parti yaptık


Ali bir türkü çığırdı senin arkandan


Jesus'un gözleri parladı mutluluklan












POPÜLER KÜLTÜRÜN ÇÖPÇÜSÜ KOLEKSİYONER

"Sana pul koleksiyonumu göstereyim mi?" Türkiye'de koleksiyoncu olmanın tanımı yıllarca şu cümleyle özetlendi. İşin ilginç yanı, gerçekten de herkesin bir pul koleksiyonu olmasıydı… Derken teknoloji gelişti, pullar ortadan kalktı. Dünya küreselleşti, başka kıtalardan koleksiyon malzemeleri toplamak mümkün hale geldi. Türkiye'de koleksiyon dükkânları açılmaya başladı ve koleksiyonculuk marjinal bir uğraş olmaktan çıkıp ufaktan bir çılgınlığa dönüşmeye başladı. Yine de eski 45'liklerin, imzalı ilk baskı kitapların, çiçekli peçetelerin, oyuncak arabaların, GameShow arşivinin devri hiç kapanmadı.

TOPLAYIP VİTRİNE DİZENLER: DAMLA PINAR GÖK & İPEK CEVAHİR

Aslında her şey ortaokuldayken başladı… demek isterdim ama sanırım başlama noktası çok daha önceydi. Bu şekilde söyleyince benim bile kulağıma tuhaf geliyor ama ben okuma-yazmayı babamın Red Kit koleksiyonu sayesinde öğrendim sayın okur. Küçücük bir kız çocuğuyken öğretmenimin yaz tatili ödevi olarak verdiği sıkıcı "Ayşegül Tatilde"leri okumak yerine babamın koleksiyonundan bir Red Kit çekip, okurken "baba ütülmek ne demek, katranla tüy nasıl oluyor" diye tuhaf sorular sormak her zaman için daha çekici geldi bana. Sonra ortaokul yılları, tüm harçlığımı Hıbır, Pişmiş Kelle, Conan, Spiderman gibi dergi ve çizgi romanlara yüklemenin dayanılmaz hafifliği ve farkında olmadan ilk adımlarını attığım koleksiyonum… Bu dosyayı hazırlarken fark ettim ki hepimizin benzer hikâyeleri varmış aslında, hepimiz hayatımızın bir noktasında kıyısından köşesinden bulaşmışız koleksiyon işine. Bu türlü arzu nesnelerini biriktirmek, elde etmek için uğraşmak, ara sıra çıkartıp bir göz atmak hepimize benzer hisler tattırmış. Üstelik hepimiz içten içe biliyormuşuz ki bir koleksiyoneri asla hiçbir kriz etkilemezmiş ve bir koleksiyon da asla "bitmez"miş. Bizi de hiçbir kriz etkilememiş ve hiçbirimizin koleksiyonu da henüz tamamlanmamış. Birazdan okuyacağınız dosya konusu da o yüzden "tamamlanmış" değil, kutularına yerleştirip sayfalara yaydığımız bu koleksiyona daha onlarca parça, onlarca hikâye eklenebilir. Oyungezer koleksiyonunuzun ilerleyen sayılarında bu konuya tekrar dönmemiz bu yüzden kuvvetle muhtemel ama şimdilik bu yedi sayfayı kopartabildik, derginin vitrinine dizemediklerimizi şimdilik bir kutuya doldurup dolaba kaldırdık.

Tüm bunlar bir yana; son cümlemi bıyıklı, ağzında sigara tutan, tıknaz bir Umut Sarıkaya karakterinin ruh haliyle söylemek istiyorum. "Yeğenim sen şimdi onu bunu bırak da, nasıl oluyor bu koleksiyon işi, sen bana onu anlat."



HER KOLEKSİYONCUNUN RÜYASI

Figür ve replika denince Türkiye'de akla gelen ilk adreslerden bir tanesi *Jedbang.com*. Geniş ürün yelpazesi sayesinde kendimizi bir anda harikalar diyarında bulmamızı sağlayan (sahi ya, acaba beyaz tavşan figürleri de var mı?) Jedbang'in sahibi *Ertan Ergil*'le figürler ve koleksiyonculuk üzerine konuştuk.

Öncelikle bize Jedbang.com'u kurmaya nasıl karar verdiğinizden bahseder misiniz?

Kendim de bir koleksiyoner olduğum için, uzun yıllar boyunca figürlerimi yurtdışından getirttim. Daha sonra, birkaç arkadaşımın da cesaretlendirmesi sayesinde Jedbang.com'u kurdum. Şu an her şey çok güzel gidiyor. Açıkçası ben bile hobi olarak başladığım bu işin, böylesine büyüyeceğini tahmin etmiyordum.

Bunun dışında, geçen sene başladığımız çizgi roman yayıncılığı da tam gaz devam ediyor. JBC Yayıncılık olarak *30 Days of Night* çizgi romanını basmıştık. Geçtiğimiz ay *Star Wars Klon Savaşları* serisine başladık, 1 Eylül'de ikinci sayısını da çıkartacağız. Jedbang.com olarak en büyük hedefimiz Türkiye'de popüler kültür öğelerinin yayılmasını sağlamak. Yurtdışında doğup büyüyen biri olarak, orada gezerken gördüğüm şeylerin ülkemde de olması en büyük hayalim.

Gençlerin bu olaya bakışı nasıl?

Özellikle 18–25 yaş arası gençler koleksiyon fikrine çok ılımlı yaklaşıyorlar. Gerçi çok ilginç bir şekilde 30–45 yaş arası bir kesim de bu iş için çok hevesli. Gençken izledikleri filmlerin ya da okudukları çizgi romanların anısını taze tutmak için bu figürleri alıyorlar.

Peki aileler? Eşlerinin ya da çocuklarının bu iş için para harcamalarına ne diyorlar?

Valla en kritik soru sanırım bu, çok uzun bir süre boyunca arkadaşlarımın eşlerinin benden nefret ettiğini söyleyebilirim :) Çünkü koleksiyoncular uç insanlar ve neye ne kadar para harcayacakları hiç belli olmuyor.

Açılmamış bir figürün 30-40 sene sonra çok para edeceği efsanesi doğru mu? Şimdi ilk serilerden bir figür alsak, 30 sene sonra zengin olur muyuz?

Her ürün için geçerli bir şey değil bu. Şu an eBay gibi sitelerde, 30 sene önce çıkmış Star Wars figürlerine -ki zamanında 5 dolara alınmıştır- 15-20 bin dolar para ödeyen insanlar var. Ben bu işi borsa gibi görüyorum. Zamanında binlerce dolar ödediğiniz bir ürün, yeni modeli çıkınca yarı fiyatına bile alıcı bulamayabiliyor. Ya da 2 ay önce aldığınız bir ürün, bir anda 7-8 katı fiyatlara ulaşabiliyor.

Bir insana hangi noktada koleksiyoner diyebiliriz? Koleksiyonerle evinde figür olan adamın farkı nedir?

Sahip olduğu ürün sayısı bir insanı koleksiyoner yapmaz. Biri vardır, maddi durumu kötüdür, elinde 2 tane figürü vardır ama internette her gün bu işi araştırıyordur. Ama kimisi vardır, kalkar 10 tane *Nightmare Before Christmas* figürü alır, bunları evine koyar ve olayı bitirir. Benim için ilk arkadaş "koleksiyoner" tanımına daha çok uyuyor. Çünkü bu işin başlangıç noktası ilgi ve alakadır, sahip olduğunuz figür sayısı değil.



BİZ DE İSTİYORUZ BUNLARDAN!

"Yumuşacık tüyleri ve küçük masum yüzleriyle evde canlı bir tane besleme isteği uyandıran kuzuları toplamaya ortaokulda başladım. Her gördüğüm kuzuya sahip olma arzum ve çevremin kuzulara olan düşkünlüğümü bilmesi sayesinde koleksiyonum kısa sürede genişledi. Kar kürelerinden biblolara, çerçevelerden peluş hayvanlara kadar çok sayıda kuzum var. Koleksiyonumun en güzel parçaları Almanya'dan gelen nevresim takımım ve İsviçre'den aldığım kuzu şeklindeki termoforum. Artık benim de bir çiftliğim var :)" – **Ceylan Öztoprak**



ARADIĞINIZ KOLEKSİYON NESNESİ JAPONYA'DA DA OLSA GİDİP ALINIZ...

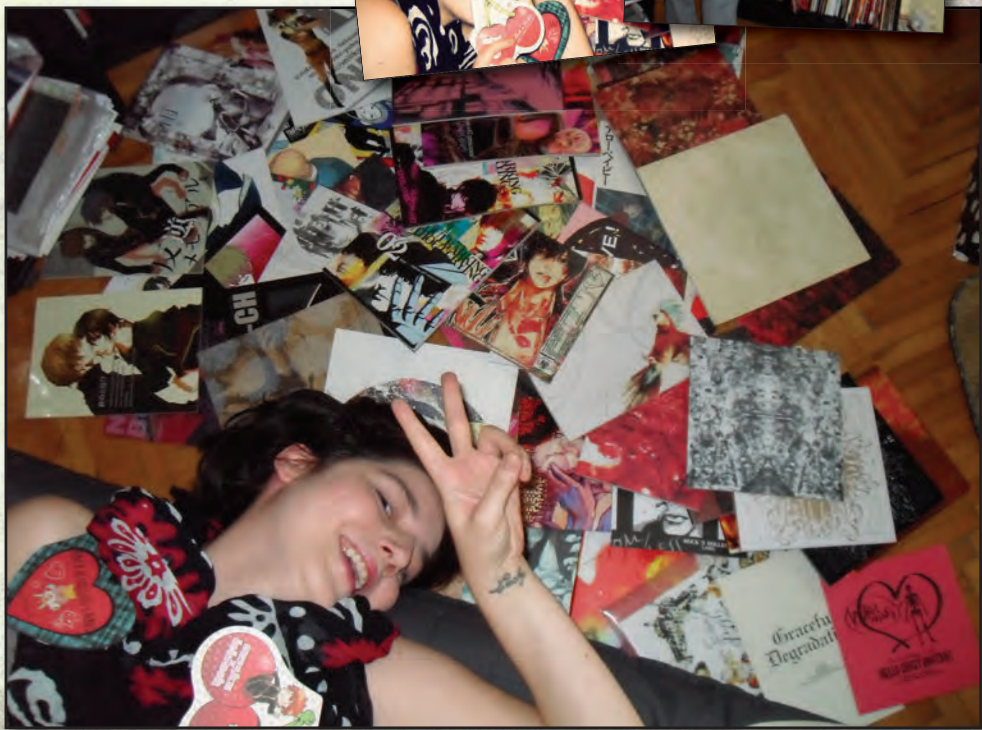
Anime-manga severler arasında yaygın bir terim olan doujinshi [同人誌] (kısaca doujin), amatör kişi ya da gruplarca çizilen manga tarzı hikâyelerdir. Japonya'da doujin severlere yönelik özel festivaller ve fuarlar düzenleniyor ve bu etkinliklerde çizerler kendi çalışmalarını satma ve tanıtma fırsatı buluyorlar. Günümüzde doujin başlı başına profesyonel bir alt-piyasa haline gelmiş durumda. Ezgi Öncül ise, muhtemelen Türkiye'deki en büyük orijinal doujinshi koleksiyonuna sahip. Hikâyesini kendisinden dinleyelim:

"İnternette başlayan merakım sonucunda doujinshi kültürüne giriş yapmış bulundum ve ilgilendiğim eserleri satın almaya başladım. Daha sonra Japonya'ya gitme fırsatı bulduğumda doujin satan mekânları ziyaret etmemle koleksiyonumda ciddi bir artış oldu. Zamanla belli sanatçıları takip etmeye ve onların eserlerini biriktirmeye başladım. Şu anda bu sanatçılar (doujinka) tarafından yapılmış çok sayıda FullMetal Alchemist, Code Geass, Gurren-Lagann ve tanınmış diğer anime ve manga doujinine sahibim ve büyük bir zevkle de biriktirmeye devam ediyorum.

Bir de ilginç bir anım var. Japonya'da Osaka'ya gitmiş olmama rağmen, bir haftalığına Tokyo'ya uğramadan edemedim ve Akihabara'nın o ünlü sokağının iki alt caddesindeki kapsül otele yerleştim. Elimde zilyon tane "kara poşet"le kapsül otelimdeki mükemmel odacığıma döndüğüm zaman, karşı odacıklarda kalan "Komike Tokyolular"dan bir abla kardeşle karşılaştığımda Japonca konuşarak kalplerini fethettim ve Comike'den benim için en yeni Rock'n'Dolless doujin'i için sipariş vermelerini sağladım. Kültür entegrasyonu diye buna derim ben!" **–Ezgi Öncül**







ARZU NESNESİ HALİNE GELMİŞ COLLECTOR'S EDITION OYUNLAR

Biliyorsunuz işte, bazı oyunları sadece oynamak yetmez, ona "sahip olmak" zorunda hissedersiniz. Ama hayır, siz sapık olduğunuz için değildir bu, oyunun yanında abuk subuk ve birbirinden güzel nesneleri de hediye eden ve yetmezmiş gibi bunları nefis bir kutuya, pakete dolduran pazarlama departmanlarının suçudur hepsi. Çaresizsinizdir, cebinizdeki parayı son kuruşuna kadar bu koleksiyon baskılarına yatırır, bir kez bile "ne yaptım ben" demezsiniz. Çünkü onun için her şeye değerdir...

Fallout 3 Survival Edition

> Oyun
> Metal beslenme çantası
> Vault Boy Bobblehead figürü
> Fallout 3 çizimlerinin olduğu bir ciltli kitap
> Yapım aşaması DVD'si
> Gerçek boyutlu Pip-Boy 3000 replikası



Modern Warfare 2 Prestige Edition

> Oyun
> Orijinal Call of Duty'yi PSN ya da XBLA'dan indirmek için kupon
> Çelik kutu
> Çizim kitabı
> Soap MacTavish büstü
> Çalışan bir gece görüş gözlüğü *(çılgın mısınız yahu -Damla)*



Batman: Arkham Asylum Collector's Edition

> Oyun
> 14 inç boyutunda Batarang ve standı
> "Arkham Doktoru'nun günlüğü" (karakter ansiklopedisi)
> Kamera arkası DVD'si
> İndirilebilir içerik kodu
> Deli gömleği *(öeeh! Ben de istiyom!- Sinan)*














İLGİNÇ KOLEKSİYONLAR

Yoksa siz hâlâ pul koleksiyonu mu yapıyorsunuz? İşte size birkaç yaratıcı fikir...

> Firmaların ikramları
> Kılıç koleksiyonu
> ABD'deki eyaletlerin 25 centleri
> Saç koleksiyonu
> Harita koleksiyonu
> Araba plakası koleksiyonu
> "İstanbul" koleksiyonu
> Fast-food restoranlarının çocuk menüsü oyuncakları koleksiyonu
> Rubik küp koleksiyonu
> Kalemtıraş koleksiyonu

BİZ NELERİN KOLEKSİYONUNU YAPTIK/YAPIYORUZ

Eren: Hakikaten pul koleksiyonum var benim ama söyleyince herkes kötü gözle bakıyor. Ühü.

İpek: Figür, anime ve dizi koleksiyonu yapıyorum. Bundan 1.5 sene önce "ilgilendiğim birkaç figür var ama öyle çıkış tarihi takip edecek kadar deli değilim" diyordum. Şu anda HLJ'deki listeleri ezberledim neredeyse. Ha bir de, babamdan kalan bir pul koleksiyonum var.

Damla: 90'larda satın aldığım mizah dergileri (Pişmiş Kelle, Hıbır) ve çizgi romanların koleksiyonunu yapıyorum ben ama uzun zaman önce her ikisini de toplamayı bıraktım ne yazık ki. Ara sıra raftan alıp tekrar okuyup basım tarihlerine bakıp ne kadar yaşlandığımı hatırlıyorum, ühü.

Göker: Benim kartpostal koleksiyonum vardı. Sonradan buna gırgır Truffy kartlarından da eklemiştim. Bunun dışında figür ve eski çizgi filmlerin oyuncaklarını biriktiriyorum. 1988 yapımı Bebop, Rocksteady ve 1986 yapımı Transformers'ım (tank abi) var. Bir de taso ve futbolcu kartları koleksiyonum vardı eskiden.

Can: FullMetal Alchemist kart ve figür koleksiyonum var. Her türlü dergi ve kitabın da koleksiyonunu yapıyorum. Star Wars koleksiyonum benim de var, ancak maalesef ışın kılıcı dahil çoğu parçası İzmir'de kaldı.

Volkan: Futbolcu kartları koleksiyonum vardı benim. Hangi Euro'ydu hatırlamıyorum ama tüm futbolcu çıkartmalarını toplamıştım. Şimdi de -koleksiyon sayılmaz ama- evde içtiğim sodaların kapaklarını biriktiriyorum (yüzlerce oldu ve hayır deli değilim :) *(Biz ona kapakları çöpe atmaya üşenmek diyoruz Volkan, koleksiyon değil =)*

Yiğitcan: Benim oyun koleksiyonumdan başka bir şeyim olmadı... Kutulu oyun alıp raflarıma fiti fiti dizdim, arşivledim, ara sıra karşılarına geçip satın alma hikâyelerimi anımsadım.

Burak: Babamdan devraldığım bir pul koleksiyonum var. Üniversitede bu koleksiyonu sırf espri olsun diye arkadaşlarıma gösterirdim. Bunun dışında, bıçaklardan oluşan mütevazi bir bıçak koleksiyonum da var.

Göktuğ: He-Man, TMNT, G.I. Joe, Star Wars ve Matchbox oyuncakları koleksiyonum vardı. Turbo sakızdan çıkan oyun kâğıtları koleksiyonum, her erkek çocuğun zamanında yapmış olduğu misket koleksiyonum ve dedemden kalma bir anahtarlık koleksiyonum vardı. Şimdiyse DVD/Blu-ray, McFarlane serileri ve Corvette Die-Cast arabaları koleksiyonum var.









House of Wax - Filmin sonunda Paige'e (Paris Hilton) saplanan demir sopa.



Le fabuleux destin d'Amélie Poulain Amélie'nin (Audrey Tautou) kutusu.



"The Matrix Reloaded" Merovingian Palace'dan bir Viking heykeli ve Neo'nun (Keanu Reeves) kullandığı gürz.

BUNUN ADI ÇILGINLIK!

Açık konuşayım, Özgür Çift'in adını ilk duyduğumda böylesi bir koleksiyonla karşılaşacağım aklımın ucundan bile geçmemişti. Özgür, Hollywood filmlerinde kullanılan nesnelerin orijinallerinin koleksiyonunu yapıyor ve aralarında gerçekten dudak uçuklatan parçalar var. Koleksiyonundan birkaç parçayı gördükten sonra (ve ilk şoku atlattıktan sonra) ofiste sık sık şu cümle döküldü dudaklarımdan; "şşt gelsene, sana bir fotoğraf göstericem…" Herkesten aldığım ilk tepki aynıydı fakat bu tepkiyi burada söylememe gerek yok. Çünkü eminim ki siz de aynısını verdiniz şu fotoğrafları görünce.

Bu işe ilk olarak nasıl başladın?
Yıllar önce Columbia Pictures'dan, Tobey Maguire'ın Spider-Man'de giydiği gömleklerden birisini almıştım. Başlama noktam bu gömlekti.

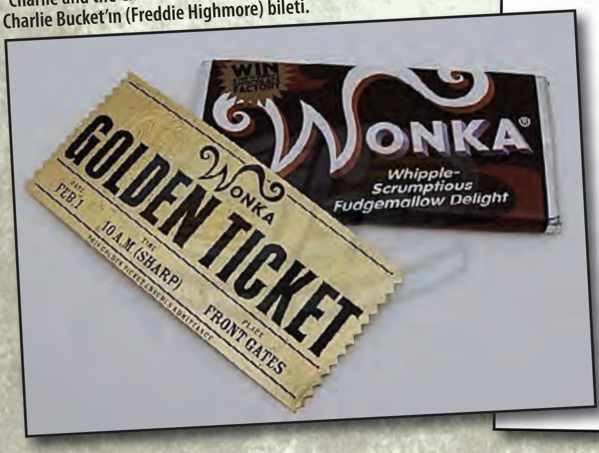
Daha sonra nasıl devam etti?
Uzun bir süre o gömlekten başka parçam olmadı. Los Angeles'ta kaldığım süre içerisinde birçok insan bana yardımcı oldu ve zaman içinde arşivim genişlemeye başladı.

Bu nesneleri nereden ve ne şekilde ediniyorsun?
Bir kısmını çekimlerinde bulunduğum filmlerden elde ediyorum. Çekimlerinde bulunmadığım filmler içinse o filmlerle alakası olan tanıdıklarım devreye giriyor. Film yapımcılarından kostüm tasarımcılarına ve hatta o gün setin temizliğini yapan insanlara kadar herkesle iletişime geçiyorum. Bazı parçalarımı da stüdyo satışlarından alıyorum ama genelde bu şekilde bulduğum parçalar çer çöp oluyor.

Bizim ilgimizi en çok Geleceğe Dönüş'te kullanılan uçan kaykay çekti. Onun hikâyesi nedir?
Back to the Future II'de Marty'nin (Michael J. Fox) kullanmış olduğu uçan kaykay gerçekten ikonik bir parça. Film çekimleri sırasında birkaç adet kullanıldı ve bunlardan ikisi benim koleksiyonumda. Çekimler sırasında yedeklerinin kullanılmasının nedeni, tahta ve köpük gibi son derece dayanıksız malzemelerden yapılmış olan bu kaykayların zorlu çekim koşullarında sürekli olarak hasar görmesi. Bu yüzden de yedekleri gerekiyor.

Sahip olmak için en çok zorlandığın obje neydi?
The Big Lebowski filminde John Turturro'nun canlandırdığı efsanevi Jesus Quintana karakterinin giymiş olduğu mor bowling kostümüne sahip olmak için harcadığım enerjiyi herhalde başka hiçbir

"Charlie and the Chocolate Factory" Charlie Bucket'ın (Freddie Highmore) bileti.



"Grease" (1978) Danny Zuko'nun (John Travolta) tarağı.



Michael Jackson'ın ünlü pullu eldiveni.



parçaya harcamadım. 9 sene boyunca peşinden koştum ve 2008 yılında, uzun uğraşlar sonucunda koleksiyonuma ekledim. Coen'lerin filmlerinden parça bulmak her zaman için işkence olmuştur. *No Country For Old Men*'den Anton Chigurh'un kostümü için de çok uğraşmıştım.

Bir koleksiyoner olarak yaşadığın komik olaylar var mı?
Başımdan bir sürü komik olay geçti ama sanırım en akılda kalanı, birkaç sene önce postacının içerisinde *American Pie* filminde Mena Suvari'nin giymiş olduğu iç çamaşırlarının bulunduğu paketi yanlışlıkla komşumuza teslim etmesiydi. Adamcağız paketi postacının önünde açmış üstelik. Tabii açar açmaz da hem postacı hem de komşum karşılıklı kıpkırmızı olmuşlar. Üstelik aynı günün akşamında gidip paketi istemiştim komşumdan.

Günün birinde sahip olmayı umduğunuz parçalar neler?
Aslında şu an aklımda film kostümünden ziyade müzikle ilgili bir parça var. Yaklaşık 3 senedir parça parça toplamakta olduğum *Kurt Cobain*'in sahne kostümlerinden birini tamamlamak istiyorum.

Koleksiyonunuzu görmek isteyenler ne yapabilirler?
Son 4 senedir Türkiye'de ve yurtdışında toplam 20'ye yakın sergim oldu. Şu an asıl heyecanını yaşadığım projeyse, yakında Türkiye'de çeşitli noktalarda açılacak olan Lo&Loud Coffee Shop'larda koleksiyonumun bir bölümünün dönüşümlü olarak sergilenmeye başlanacak olması. Çok güzel projelerimiz var ve ekim ayında bunlara başlıyoruz!

The White Stripes'ın The Hardest Button to Button klibinde kullandığı davul.





"Back to the Future II" (1989)
Marty McFly'ın (Michael J. Fox) uçan kaykayı.

KOLEKSİYONCUNUN GALAKSİ REHBERİ

Türkiye'de koleksiyoncu olmak zor ama imkânsız değil. Hatta en ucuz ve en müşteri dostu mağazaların bir tık uzağınızda olduğunu göz önünde bulundurursak, aslında kolay bile diyebiliriz.

Türkiye'den...



Jedbang Collectibles *(www.jedbang.com)*
Film, dizi, oyun, roman ve daha çok sayıda türe ait figür, replika, büst vb. ürünleri bulabileceğiniz Jedbang, aynı zamanda dünyanın önde gelen firmalarından *Sideshow Collectibles, Gentle Giant Studios* ve *Master Replicas*'ın Türkiye'deki tek yetkili ithalatçısı. Bu firmaların en son çıkan ürünlerini dünyayla aynı anda Jedbang'de bulabilirsiniz.



The Dreamers Figure *(www.dreamersfigure.com)*
İstanbul Kadıköy'deki koleksiyoncu ve figür dükkânı Dreamers'ın internet sitesi. Dreamers'da bulunan ya da yakın zamanda gelecek ürünlerin detaylı bilgilerini öğrenebilir, dilerseniz bu ürünlerden ön sipariş de verebilirsiniz.
Tabii gidip görmenin yerini tutmaz, eğer İstanbul içindeyseniz mutlaka ziyaret edin.

Yurtdışından...



Games-Workshop *(www.games-workshop.com)*
30 yıla yakın bir geçmişi olan Games-Workshop'ta sadece Warhammer ve Warhammer40K figürlerini değil, aynı zamanda tarihi figürleri de bulabilirsiniz. Bu figürleri yapması, boyaması ve oynaması ayrı bir zevk diyorsanız sitelerine mutlaka bir göz atın.



Hobby Link Japan *(www.hlj.com)*
Sadece çizgi roman veya anime figürleriyle ilgilenenlerin değil, aynı zamanda model uçak, askeri araç, otomobil ve motosiklet meraklılarının da uğrak yeri burası. Birden fazla alanda koleksiyon yapanların mutlaka bakması gerek.



Flames of War *(www.flamesofwar.com)*
İkinci Dünya Savaşı üzerine uzmanlaşmış bir firma. Henüz çok yeni olmalarına rağmen takip eden kitle oldukça geniş.

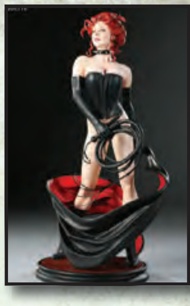


Play-Asia *(www.play-asia.com)*
2002 yılında kurulan ve hızla gelişen bir site. Oyun, DVD/Blu-ray filmler, müzik, figür vb. ürünler konusunda çok geniş bir kataloga sahip.

KOLEKSİYONERİN BÜTÇESİ

Koleksiyonu yapılabilecek nesneler kadar bunlara ayrılması gereken bütçeler de birbirinden çok farklı. Örneğin bir peçete koleksiyonu için ödemeniz gereken bedel sadece bazı yemeklerden sonra ağzınızı silmemek olabilir ama mesela Star Wars kostüm koleksiyonu yapmak niyetindeyseniz o ağızla kuş tutmanız bile işe yaramayacaktır. Koleksiyonculuk genellikle pahalı bir hobi ve biz makul bir bütçe skalası için figür koleksiyoncularına yönelik birkaç tavsiye yapalım istedik.





30-125 TL

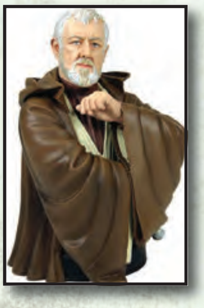
Bu fiyat aralığı için, NECA veya McFarlane'in 7 inç (ortalama 45 TL) ve 12 inç (ortalama 110 TL) figürlerini tavsiye ederiz.





125-250 TL

Bu aralık için en uygun seri Gentle Giant Star Wars Mini Bust serisi. Hem fazla yer kaplamıyorlar hem de polystone adı verilen sert bir malzemeden yapıldıkları için çok sağlamlar. Ayrıca Sideshow Collectibles 12 inç serisi de çok kaliteli.


250-750 TL

Bu fiyat aralığında dilerseniz Gentle Giant 1/6 Statue serisini tercih edebilirsiniz. Eğer hareket edebilir ürünleri tercih ediyorsanız, kesinlikle Hot Toys ve Medicom firmasının 12 inç figür serilerine bir göz gezdirin. İşçilikleri inanılmaz kaliteli ve üstelik değeri de sürekli olarak artıyor. Bunun dışında, eğer evimde yer sorunum yok diyorsanız kesinlikle Sideshow Collectibles 1/4 Premium Format serisini tavsiye ederiz. Yine Sideshow Collectibles firmasının Polystone Diorama, Maquette, Comiquette ve Legendary Scale Bust serileri bu fiyat aralığı için ilk tercih edilmesi gerekenler.





750-"para sorun değil dostum" TL

İşin rengi bu fiyat aralığında tamamen değişiyor. Sideshow Collectibles 1:1 Bust serisi bu aralıktaki ilk önerimiz. Sevdiğiniz karakterlerin gerçek boyutlardaki büstlerini bulabileceğiniz seride, bizim favorimiz bu ay piyasaya çıkan "General Grievous 1:1 Life-Size Bust." Fiyat aralığını daha da yükseltirsek, Sideshow Collectibles Alien & Predator Maquette serisi yerinde bir seçim olacaktır. Son noktayı koymak isterseniz de 14.500 TL karşılığında "1:1 Terminator Endoskeleton" heykeli alabilirsiniz :)

İKİ STAR WARS KOLEKSİYONCUSU, İKİ HİKÂYE

İlker "Darth Crow" Şekercioğlu

Hayranı olduğum Star Wars filmlerinin koleksiyon ürünlerini toplamak gerçekten büyük bir zevk. Star Wars'la ilgili her türlü heykel, büst, model, kitap, CD-DVD vb. ürünleri imkânlarım el verdiğince topluyorum. Piyasada çok sayıda güzel ürün olsa da mümkün olduğunca seçici davranmaya çalışıyorum. Bir ürünü koleksiyonuma katmam için gerçekten beni çeken bir özelliğinin olması gerekiyor. Şu anda *Gentle Giant, Sideshow* ve *Master Replicas* koleksiyonumun temelini oluşturuyor. Neden mi koleksiyon yapıyorum? Cevabını hâlâ tam olarak bulamadım, bir tutku sanırım. Bir kere bulaştın mı kendini tutamıyorsun. Her baktığımda hâlâ aynı heyecanı duyuyorsam ve her birinin farklı bir macerası olduğunu hatırlıyorsam demek ki koleksiyonu seviyorum.

Cybernick

80'li yılların başı veya ortaları olsa gerek… Nişantaşı'nda anne ve babamla birlikte gezerken, zırlamamdan bıkmış olmalılar ki bir oyuncakçı dükkânına girip bana iki adet figür aldılar. O zamanlar aldıkları şeylerin tam olarak ne olduğunu bilmiyordum. Sonraki yarıyıl tatilinde annem beni hayatımda ilk defa sinemaya götürdü, *Jedi'ın Dönüşü*'nü izlemeye. Filmden çıktığımda, artık elimdeki figürlerin ne olduğunu biliyordum. O iki figür -halen koleksiyonumda bulunan- Imperial TIE Fighter Pilot ve 2-1B idi. Uzunca bir süre boyunca doğum günü, karne ve yılbaşı hediyelerim hep önceden belliydi. Tabii o zamanlar amacım koleksiyon yapmak değildi, sadece filmdeki bazı sahneleri canlandıracak kadar çok karaktere sahip olmaya çalışıyordum. Yaşım ilerledikçe (özellikle yeni üçleme sonrasında), çocukken sahip olduğum oyuncaklar koleksiyon tutkumun temelini oluşturdular. 30'lu yaşlarımın başında olduğum şu günlerde genellikle Master Replicas, Gentle Giant ve Sideshow gibi firmaların sınırlı sayılarda ürettiği ürünlerin peşinde koşuyorum. Koleksiyonculuk benim için önemli bir hobi. İnsanı iş hayatının ve gündelik yaşamın streslerinden uzak tutuyor. Hatta bazı insanlar için önemli bir de gelir kaynağı. Doğru zamanda doğru ürünü alır ve onu iyi durumda muhafaza ederseniz ciddi kazançlar sağlayabilirsiniz. Ben bu işi asla gelir amaçlı yapmadım, benim için Star Wars tutkusu ve koleksiyon sadece bir hobi ve stres yönetim aracı olmuştur.

İlker "Darth Crow" Şekercioğlu



Cybernick





İlker "Darth Crow" Şekercioğlu

EKRAN DIŞI





Zamanı Durduran Adam

Dünya Magellan'dan önceki gibi düz olsaydı, dünyanın sonu, uçurumun kenarı burası olurdu. Dünyanın ucunda durup aşağı bakarken de saçlarım rüzgârda savrulurdu, yine dolunay olurdu ve yine Leonard Cohen eşlik ederdi bu ana; tıpkı o akşamki gibi.

Aralık sonunda ve sabaha karşı saat 4'te değil ama ağustos ayının ilk gecelerinden birinde Leonard Cohen eşlik etti rüyalarımıza. Uyumadan önce bir masal anlattı bize; içinde şiirlerin, mutlu birlikteliklerin, kehanetlerin, aldatmaların, mektupların olduğu bir masal.

Açıkhava'da oturup konserin başlamasını beklerken, 20'li yaşların başındaki genç bir kadının oradaki varlığına şaşırdım ve bu kadar genç olmasına rağmen burada olmasının ne kadar güzel olduğunu düşündüm. Aradan tam 3 saat geçtikten sonra, her şey bitip de koltuklar boşalmaya başladığında, soğuk ve sıkıcı gerçekliğe dönmemek için son çabalarımızı harcarken, hayatım boyunca ilk kez gördüğüm 40'lı yaşlardaki bir kadın yaklaştı yanımıza. Varlığımızın onu şaşırttığını, bizim gibi gençleri orada görmenin çok güzel olduğunu söyledi. Böyle bir sınırsızlıktı işte Leonard Cohen.

Yaşlı adam, o gece viskiyle ıslanmış notalarıyla kalbimin derinliklerine bir çizik attı ve gitti, geride gerçek mi yoksa hayal mi olduğunu anlayamadığım bir gece ve daha da karışmış bir kafa bırakarak. Çok şey yazıldı şimdiye kadar, herkes söyleyeceği her şeyi söyledi bitti. Ama ben dayanamadım. Eylül gibi bir aya; ayların en ikirciklisine, en gelgitlisine, en kararsızına ancak Leonard Cohen yakışırdı.

Sincerely…

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER





Woodstock

DUMANLI AMA BERRAK ZAMANLAR

"1960'ların hippileri, 1950'lerin beatnikleridir, tıpkı bugünün astronotlarının I. Dünya Savaşı'nın pilotları olması gibi..."
Rampart (Hippi sözcüğünü ilk kez kullanan dönemin radikal sol dergisi)

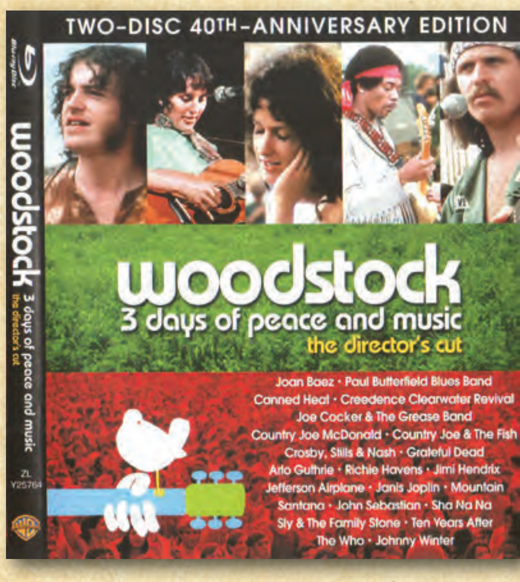
İnsan hakları mücadelesi... Yok olmadı... Siyasal eylemlilik... Eee, hayır... Bilinç yükseltme toplantıları... Hımm, eh işte... Dünyanın Bethel diye anılan bir köşesinde, bir süt üreticisinin mandıra arazisinde toplanan insanlar o gün tarih yazdıklarını bilmiyorlardı. Hayır; başkaldırı, isyan gibi eşref saati yüklem tanımlamaları kullanmak istemiyorum. Amacım sadece o günlerin renkli bir fotoğrafını çekebilmek. Ama bilmiyorlardı işte tarih yazdıklarını o anda, ta ki kendilerini New York Times'ın birinci sayfasında görene kadar. Dönemin politik iklimi 'soğuk'tu, hatırlayacak olursanız. Yıl 1969'du ve her kafadan kekremsi sesler çıkıyordu. Belli ki herkes sıkılmıştı 'zorunluluklardan'. Belki de bu sebepten organizasyonun boyutlarını aşacak kadar, hatta sayılamayacak kadar insan geldi oraya.

Aslında her şey o kadar belirsizmiş ki ilk başta… Woodstock'ın neden olduğu her neyse, başlangıç noktası fazla ironik kaçıyor. İki girişimci gencin (John Roberts ve Joel Roselman) 'zorunlu' kariyerlerini bir kenara bırakıp dededen kalma kaynaklarıyla sosyal temellere oturtmak istedikleri 'parlak fikir', önce bir konsere, ardından da sosyal bir harekete dönüşüyor. Elbette ki bu 'girişimci' gençlerin hareket alanını genişleten Artie Kornfeld ve Michael Lang'in de isimlerini zikretmek gerek. Ama bu satırların arasına gizlenmiş anlamların arasında isimlerden fazlası var ve işin beni her zaman için daha fazla alakadar etmiş tarafı o 'insani taraf'. Hendrix'in "Herkes Başkan'ın palavralarından çok sıkıldı" dediği zamanlar… Ve 1 milyona yakın kişinin o alanda toplanması. Eminim kimse kendi kafasından kocaman anlamlar yüklemiyor o birkaç güne. Jefferson Airplane, The Who, Santana gibi kitleleri kendine getiren nota sahiplerinin ardından yükselen isimse Jimi Hendrix oluyor. Müziği dinleyenler, hayatı dinliyorlar orada tekrar ve tekrar. Savaşa, baskıya ve toplumsal ahlaka inat, müziği, dumanı ve hayatı çekiyorlar içlerine. **–Faruk**



Woodstock Blu-Ray

1969 EMSALSİZ BİR YILDI



60'lı yıllar… Savaşın ve karmaşanın olduğu kadar barışın, hippilerin ve aşkın yılları. "Love it or leave it" sözüne, Beatles'ın "we all want to change the world" dizeleriyle cevap verdiği zamanlar… 30'lu yaşların eşiğinde biri olarak, 68 kuşağı hakkında bildiklerim sadece okuduklarım ve dinlediklerimden ibaret. Tamam, zamanında benim de birkaç vukuatım oldu ama ne Nanterre'i, ne Sorbonne'u, ne Woodstock'ı, ne Kazancı Yokuşu'nu yaşadım. Zaten modern zamanlarda ve "bağışlanmış özgürlük"lerle çevrili hayatlarımızda, o devirlere bakıp iç geçirmekten fazlasını da yapamaz olduk. Şu günlerde ben bu iç geçirme olayını çok sık yapıyorum çünkü bir süre önce elime Woodstock Blu-ray'i geçti. Woodstock'ı yaşamamış olsam da, en azından artık izleyebiliyorum.

İki diskten oluşan bu sürüm, Woodstock'ın 40. yıldönümü için özel olarak piyasaya sürülmüş ve ilk disk konser performanslarından oluşuyor. Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jefferson Airplane, The Who ve daha nicesini o yıllarda, o ortamda izlemek gerçekten inanılmaz, hatta insanı alıp bir anda başka diyarlara sürükleyen bir his. Hem görüntü kalitesi hem de içerik olarak ilk disk beni fazlasıyla memnun etti ama aynı şeyi ekstraların olduğu ikinci disk için söyleyemeyeceğim ne yazık ki… Tamam, Bethel Woods Sanat Merkezi'ni, festivalin başlangıç ve bitişini, daha önce hiç görmediğimiz performansları izlemek ve kendi playlist'imizi oluşturmak çok güzeldi ama ben uzun dakikalar boyunca çekimin yapıldığı kameranın teknik özelliklerini izlemek yerine barışa, müziğe, aşka; kısaca Woodstock ruhuna dair daha çok şey beklerdim ekstralardan. Belki benim beklentilerimin normalin üzerinde olmasından kaynaklanıyor bu durum ama hani hippi ruhu, hani müzik, hani aşk, hani İspanyol paça pantolonlar, he?

Her şeye rağmen kesinlikle sahip olmanız gereken, izlerken sizi alıp 60'lı yıllara götürecek, arşivinizin en kıymetli parçası haline gelecek bir Blu-ray var karşınızda. Organize Sanayi'den bir "Editörün Seçimi" logosu çalıp buraya koyasım var hatta, olmaz mı Kaan, peki. **–Damla**

Star Wars - Klon Savaşları Çizgi Roman

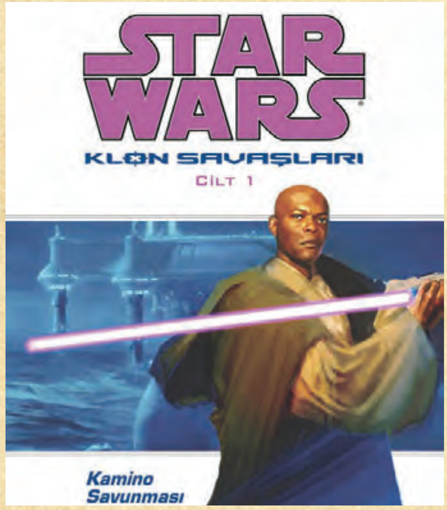
BİR ADAMIN RUHUNU KAYBETTİĞİ DÖNEM

Star Wars evreninin sadece filmlerden ibaret olduğunu sananlar hızla sıraya dizilsin, konuşacaklarımız var! George Lucas'ın sinema tarihine damgasını vuran ünlü üçlemesinden sonra Star Wars çok önemli adımlar attı. Bu adımların arasında kitaplar, alternatif evrenler ve çoğumuzun aşina olduğu bilgisayar oyunları büyük oranda yer kaplıyor. Ama ben bugün bunları tartışmayacağım; çünkü hem bunları anlatacak kadar yerim yok hem de anlatacağım şey sandığınızdan daha önemli… JBC Yayıncılık, ülkemizin kısır çizgi roman dünyasını 3 ciltten oluşan Klon Savaşları serisiyle canlandırmaya karar vermiş durumda.

Bildiğiniz üzere, bir çizgi roman hastası olarak ben de serinin ilk cildini çıkar çıkmaz aldım ve sizler için incelemeye başladım. Klon Savaşları serisi, Klonların Saldırısı (Attack of the Clones) ve Sith'in İntikamı (Revenge of the Sith) filmlerinin arasındaki dönemi konu alıyor. Çizgi romanda *Obi-Wan Kenobi, Anakin* ve *Mace Windu* gibi bilindik karakterlerin yanı sıra filmde adı hiç geçmeyen ya da kısa süreli gözüken *Khaleen* ve *Korto Vos* gibi jedi'larla da tanışma şansı yakalıyoruz.

Klon Savaşları'nı elinize aldığınızda fark edeceğiniz ilk detay, ortalamanın çok üzerindeki baskı kalitesi olacak. Daha önce Türkçeye çevrilen çoğu çizgi romanda gördüğümüz çeviri ve basım hataları Klon Savaşları'nda kesinlikle yok. Şahsen büyük bir Star Wars fanatiği sayılmam ama ciltteki öykülerin ve ilginç karakterlerin ilgimi çekmeyi fazlasıyla başardığını söylemeliyim.

Star Wars evrenine filmleri aşan bir merakınız varsa veya ilginç öykülerin -üstelik de Türkçe olarak- toplandığı bir Star Wars macerası yaşamak istiyorsanız Klon Savaşları'na göz atmanızı öneririm. İlk cilt olan *Kamino Savunması ve Diğer Hikâyeler* bu satırların yazıldığı tarihte raflardaydı, ikinci cilt olan *Zaferler Ve Fedakârlıklar*'ı da 1 Eylül itibariyle bulabilirsiniz. Yalnız uyarmak zorundayım; aşırı dozda Star Wars çizgi romanı okumak içinizdeki bilim kurgu aşkını yeniden canlandırabilir. **–Ali**





Dan Auerbach - Keep It Hid

BİR TON MAVİ BELA

"Hamileyim ve bebeğimin hareket ettiğini bu albümü indirip bu sabah ilk kez dinlemeye başlayana kadar hiç hissetmemiştim."

Yukarıdaki sözler, Dan Auerbach'ın Keep It Hid albümü hakkında internette karşıma çıkan bir okur eleştirisinden. Eh, hamile değilim, o hissi bilemem, bu saatten sonra (ve günümüz teknolojisinde) olmam da zor gözüküyor; ama bu satırları yazarken, fonda çalan müzik sayesinde vücudumun her tarafının ayrı hareket ettiğini söyleyebilirim. Eğer anne karnında bir bebek olsaydım, beni taşıyan zavallı kadın çok zor saatler yaşardı, buna eminim.





Daha önce ismini duymayanlar Dan Auerbach'ın bir Prusya Generali olduğunu sanabilir, oysa kendisi Ohio'lu bir blues gitaristi. Bu albümü edinene kadar varlığından haberim olmayan The Black Keys grubunun iki elemanından biri olan Dan Auerbach, ilk solo çalışması Keep It Hid'le şu ana kadar çıkan en iyi albümlerinden birini yapmış. "Blues-rock" havalarında, 60'lar müziğiyle günümüz tınılarını çok güzel karıştıran, içinde biraz Bob Dylan, biraz country, biraz Eric Clapton bir sürü de başka bir şeyler bulunabilecek çok iyi bir albüm bu. 14 şarkının hiçbiri vasata düşmüyor ve hatta bir albümden beklenebilecek çeşitliliğin üstüne çıkıyor hepsi. Özellikle *Trouble Weighs a Ton, Mean Monsoon, Street Walkin'* ve *When the Night Comes*'a bayıldığımı söyleyebilirim. Sağım solum, önüm arkam Leonard Cohen olmuşken bu albümü hâlâ dinleyebiliyorsam, bu havalarla (ve de kafalarla) biraz olsun ilgilenen herkese can-ı gönülden (ya da can-ı kulaktan) tavsiye ederim. **–Mehmet**



Sound

TEMİZ BİR SOUND İÇİN!

Müzikle olan ilişkim dinleyiciliğin ötesine geçemedi. Lise yıllarında bas gitar çalmaya niyetlendiğimde kırk fırın ekmek yemem gerektiğini fark ettim, yirmili yaşların ilk yarısında kemanın tehlikeli ellerde insan boğazlarmış gibi ses çıkarabilen enstrüman olduğunu. Tüm bu kabiliyetsizliğime rağmen geçenlerde elime geçen bir dergi çok ilgimi çekti, *Sound*. Müzik ve ses teknolojileriyle ilgili makaleler, ürün tanıtımları, miks, mastering, canlı ve stüdyo kayıt teknikleri, albüm tanıtımları ve röportajlar gibi konularda zengin bir içeriğe sahip Sound'u profesyonel veya amatör müzik yapmakla ilgilenen ya da sadece dinleyici olmakla yetinen herkese mutlaka tavsiye ederim. Pişman olmayacaksınız. **–Damla**

Rock'n Coke 2009

KALBİM İSTANBUL PARK'TA KALDI

Sonunda beklenen değişim gerçekleşti ve Rock'n Coke konuklarını yeni evinde ağırladı. Aslında İstanbul'a gelene kadar, Rock'n Coke 2009'dan tam olarak ne beklemem gerektiğine emin değildim. Rahatsız ortamlara, çadırlarda uyumaya ve hatta doğruyu söylemek gerekirse en ufak zorluklara bile katlanabilen bir insan olduğumu söyleyemem. Dolayısıyla eski mekân Hezarfen için de olduğu gibi, İstanbul Park konusunda da ciddi tereddütlerim vardı.

Daha önce sayısız yarış oyununda karşıma çıkan İstanbul Park'a ilk gelişimdi ve sanırım bu harika yapının beni büyülemesine izin vererek biraz olsun gardımı düşürmüş oldum. Konser alanı Hezarfen'e kıyasla çok daha büyük ve doluydu. En çok ilgimi çeken etkinliklerse Rock Band setiyle kurulan Stage Hero standı ve hayatım boyunca karşıma çıkan en ilginç bira kokteyllerini tattığım Efes Kokteyl alanı oldu. Benim gibi pek çok insan da, konserlere takılmaktan stantları gezecek fazla vakit bulamamıştır diye tahmin ediyorum ama Rock'n Coke'un artık sırf etkinlikler için bile gidilebilecek bir festivale dönüştüğünü söylesem yalan olmaz.

Konserler içinse söylenecek fazla bir şey yok. İzlediğim hemen hemen her performansın beni büyülemesine karşın, en çok etkilendiklerim Nine Inch Nails ve Juliette Lewis oldu. Mükemmel sahne şovları ve bunların seyircide yarattığı sinerji birleşince oluşan görüntü gerçekten inanılmazdı. Bunun dışında; kendilerini neredeyse hiç dinlememiş olmama rağmen şarkılarına elimden geldiğince eşlik ettiğim Duman, son saatleri kopmak üzere ayaklarla geçirmemi sağlayan Linkin Park, Jane's Addiction -o anime çizimli gitarı istiyorum!- ve Kaiser Chiefs tek kelimeyle nefes kesiciydi. Rock'n Coke 2010 için şimdiden sabırsızlanmaya başladım. **–Ali**











Sıfır KM

USTALARA SAYGI KUŞAĞI

Müzik konusunda "Radiohead modern çağın Beatles'ıdır" gibi iddialı laflar etmeyi severim, bilirsiniz. Bu sefer de farklı bir şey yapmayacağım ve büyük konuşacağım; Sıfır KM'nin albümü "*Albüm*" şimdiye kadar kendi tarzında Türkiye'den çıkmış en iyi çalışmadır.

Hani ecnebilerin "power trio" dediği, çaldığı enstrümanda ustalaşmış üç müzisyenin özgürce müzik yapabildiği gruplar vardır ya, işte Sıfır KM de öyle bir grup. Levent Yüksel, Volkan Öktem ve Ant Şimşek bugüne kadar neredeydi diye sorası geliyor insanın. Bugüne kadar birlikte çok sayıda canlı performans sergilemişlerdi ancak hayranlarının yoğun isteği sebebiyle çıkardıkları albümleri *Albüm*'le Türkiye'deki müziğin çıtasını oldukça yukarı çektiler. Zalim, Med Cezir ve Yas gibi efsanevi Levent Yüksel şarkılarına yaptıkları cover'ların yanı sıra, Türkiye standartlarının çok ama çok üstünde sayılabilecek yeni besteler de var albümde; "Paranoya" ve "Rahat Bırak" gibi. Umarım Türkiye'de müzik yapan herkes kendine Sıfır KM'den biraz olsun pay biçer de, biz de biraz daha kaliteli müzik dinlemeye başlayabiliriz. "Topu topu 7 nota var, kaç ayrı beste yapılabilir ki" diyenlere duyurulur. **–Berkant**



/Film (www.slashfilm.com)

LOCADAKİ BLOG

Slash Film, adından da anlaşılacağı gibi büyük bir film blogu. Kimi zaman dizilerle ilgili gelişmelere de rastlayabileceğiniz blogun 10 kişilik bir kadrosu var ve gün içerisinde birkaç kez güncelleniyor. Burayı benim uğrak yerim yapansa, anında güncellenen haberlerin yanı sıra "Video of the Day" (VOTD) gibi filmlerle ve oyuncularla ilgili eğlenceli videoların yayınlandığı, "Page 2" gibi kısa kısa haberlerin geçildiği ve "Geek Deal" gibi koleksiyonculara özel haberlerin verildiği ilginç bölümler oldu. Ayrıca Cool Stuff'ta tanıtılan tişörtlerin neredeyse tamamı sinefillerin ilgisini çekecek türden. Üstelik anlattıklarım sitede bulabileceklerinizin sadece birkaçı diyeyim ve mümkünse ilginizi iyice uyandırayım.

Bu yazıyı ilk yazdığımda /Film kendi halinde bir blogdu, *dedikodu içerikli olmamasının ve bunu korumaya dikkat etmesinin* en büyük artısı olduğunu düşünüyordum. Ancak sözlerimden birkaç gün sonra blog kapanarak yenilendi ve artık kendisiyle çelişen bir "gossip" bölümü var. En azından, dedikodu bölümünü blog içinde tutmamaları sayesinde bu duruma katlanılabilir diye düşünüyorum.

/Film sürekli gelişiyor ve geliştiriliyor. Film raporlarının ve haberlerin anında düştüğü eğlenceli bir site arıyorsanız göz atmanızı öneririm. **–İpek**

İÇİMİZ-DEKİLER... DIŞIMIZ-DAKİLER...



Furkan Faruk Akıncı

Tanzimat ilan ettik olmadı, Meşrutiyet ilan ettik olmadı, Cumhuriyet ilan ettik olmadı, Biraz da ciddiyet ilan etsek...
Sakallı Celal





Tim Burton - Ed Wood

Öyle böyle bir kaybeden değil Ed Wood. Filmde yoğun bir Burton karikatürizesi var ama karakterin kendisi karikatür olduğu için kesinlikle sırıtmıyor Johnny Depp'in komedisi... Bir dram izlediğiniz besbelli ama yine de izlerken gülüyorsunuz her şeye. Filmde, kaybettiğiniz her şeye gülüyorsunuz ve aslında kendinize güldüğünüzü fark etmeniz çok uzun sürmüyor. Sinemanın emekleme dönemlerinde "yapılamayan" her şey o denli zekice sunuluyor ki önünüze, Burton'ın "görsel efektsizliği" resmetmek için kullandığı efektlere hayran kalıyorsunuz. Sinema tekniği açısından senaryoyu, karakterleri ve dönemin şartlarını görsel anlatıma bu denli odaklı yerleştirebilen çok az film var. Bu nedenle her izlediğiniz zaman farklı bir ayrıntıyı keşfediyor ve her seferinde şapkanızı çıkarıyorsunuz anlatıma. Bela Lugosi'yi oynayan Martin Landeu, o eşsiz Macar aksanıyla Boris Karloff'a giydirmeye başladığındaysa yüzünüzdeki gülümsemeye -yine- engel olamıyorsunuz. Filmdeki karakterler, siyah-beyaz anlatımın aksine o kadar renkli ki her bir karakter için tekrar izleyebilirsiniz filmi. Eğer bir kaybeden hikâyesi izlemek istiyorsanız, emin olun Ed Wood kadar zekice hazırlanmışına çok nadir rastlarsınız.

Orhan Karaveli - Sakallı Celal

Sıkılıyorsunuz değil mi bazen yalnızlıktan... "Kimse beni anlamıyor" dediğiniz zamanlar geliyor sizi boğmak için. Celal yalnızdı işte, hâlâ da öyle. Kimse tanımıyor onu. Ama tanıyın, tanıtın, çünkü rahmetli Celal bunu hak ediyor. "Türkiye sürekli doğuya giden bir gemidir, bazıları bu geminin güvertesinde batıya doğru koşarak, batıya gittiklerini zanneder" sözleriyle cumhuriyetin ta ilk yıllarından bugünün fotoğrafını çekebilen vizyonu sayesinde, değil dokuz köyde, on dokuz köyde bile tutunamamış, "yalnızlığın ve anlaşılamamışlığın" ansiklopedik karşılığı o. "Bastonunu yere vursan filiz veren bu ülkede biz, aç kalma mucizesini gerçekleştirebilmiş bir milletiz" diyerek de ekliyor üzerine; ama sesini duyan bir avuç cumhuriyet sevdalısı sadece. Elinde Fransız gazeteleriyle, mezunu olduğu Galatasaray Lisesi'nin civarından ayrılamayan, yaşamı boyunca türlü görevlerde bulunan ama sonunda "verilen işi doğru yapma" hastalığına yakalanarak toplum dışına itilmek zorunda kalan Türk Diogenes'i o. Ben onu Orhan Karaveli'nin kaleme aldığı biyografisi sayesinde tanıdım. İzin verin, buradaki beyhude ve soluk cümleler yerine Sayın Karaveli size kendisi anlatsın Celal'i. Biraz destek çıkın yalnız Celal'e. Soyadını "Yalnız" yazdıran adamın düşüncelerini fısıldayın havaya... Emin olun okuduklarınız, bambaşka fikirlere ve hüzne boğacak sizi. Karaveli'nin kaleminden Sakallı Celal'i tanımak bende çok derin bir iz bıraktı, okumanızı tavsiye ederim.

DEFALARCA DİNLENESİ, KULAKLARIN PASI TEMİZLENESİ (Mich'ten Seçmeceler)

1- Yavuz Çetin - Cherokee
2- Yavuz Çetin & Erkan Oğur - Dünya
3- Ben Harper - God Fearing Man
4- Amorphis - My Kantele
5- Jimi Hendrix - My Friend
6- J.J. Cale - After Midnight
7- Bob Dylan - The Man in Me
8- Iron Maiden - Afraid to Shoot Strangers

Crossroads Guitar Festival

Austin'deyiz... Binlerce insan toplanmış, blues'un doğum yeri olarak kabul edilen yerde ellerini havaya kaldırıyorlar blues yapmak için. "Eric Clapton çağırır da gitmez miyiz" diyen tüm gitar virtüözleri o gün orada, tabii ki blues yapmak için. Dünyanın her yerinden müzisyenler köklerine dönüyor sahnede, onları izleyen binlerce insansa keyiften çılgına dönüyor. Nasıl dönmesinler ki? J.J. Cale, Steve Vai, Eric Johnson ve daha ismi zikredilmesi gereken onlarca müthiş adam. Hatta ve hatta Hindu sitar virtüözleri bile geleneksel kıyafetleri içinde, geleneksel çalgılarıyla blues yapıyorlar. Ritim hiç düşmüyor, herkes ayakta, herkesle birlikte biz de ayaktayız. Robert Johnson'ın -daha iyi müzik yapabilmek adına- ruhunu şeytana sattığı noktada oturulmaz ki zaten. Crossroads Guitar Festival'i şu sıralar DVD olarak piyasada bulabilirsiniz.





Mehmet TEZ

"İNSANLAR TABİİ Kİ MÜZİK İNDİRECEK!"

NE OLACAK BU MÜZİK PİYASASININ HALİ? -DAMLA PINAR GÖK

Yaz mevsimi deniz, kum, güneş ve bikinili kızların mevsimi olduğu kadar (ühü, bizim daha popomuza tuzlu su değmedi bile) konser ve festivallerin de mevsimi. Mesela biz Leonard Cohen konser haberini onun blogundan almıştık, "Radiohead İstanbul'a gelecek" dedikodularını okuyup heyecanlandık, Kaan Sezyum'la yaşadıkları festival maceralarını okuyup gülmekten yerlere yattık, yaptığı röportajları keyifle okuduk. Ama bu sefer hayattaki rolünü biraz değiştirdik ve biz onunla röportaj yaptık. Geçtiğimiz sene kriz yüzünden Empire ve EGM'le birlikte kapanan (ve bizi de oldukça üzen) Rolling Stone dergisinin Genel Yayın Yönetmeni ve müzik yazarı Mehmet Tez'e, "röportaj yapmak mı daha kolaymış yoksa röportaj vermek mi" diye sormayı da ihmal etmedik…

Önce biraz kendinizden ve kariyerinizden bahseder misiniz? Neler yaptınız, nerelerde yazdınız?
Gazeteciliğe Aktüel'de başladım, sonra Radikal'e geçtim, sonrasında tekrar Aktüel'e döndüm. O dönemde aklımda hep bir müzik dergisi çıkarma fikri vardı ve bir gün çalıştığım grup Rolling Stone'u çıkarmak istediğini söyledi. Amerika'ya gidip anlaşmaları yaptık ve 2,5 sene devam ettik bu şekilde. Ama geçtiğimiz seneki krizde Rolling Stone kapandı ne yazık ki.

Şu an neler yapıyorsunuz?
Şu an Milliyet'te yazıyorum, bir de blogum var. Blogspot altındaydı, onu şimdi başka bir adrese taşıdım. *(www.hafifmuzik.org)* Hafif Müzik ismi, köşemle aynı ismi taşıyor. Orada ben ve bizim eski Rolling Stone ekibi, hep birlikte bir şeyler yapıyoruz. Ama tabii konsepti Rolling Stone'dan çok farklı. Blogda daha ziyade etrafımızda olup biten, çevremizde gördüğümüz şeyleri paylaşıyoruz. Zaten ben Türkiye'de dergiciliğin bitmeye başladığına inanıyorum, son 3-5 senesini yaşıyor. Satan dergiler satmaya devam ediyor, reklam alıyorsa yaşıyorlar ama bence gelecek web'de. Bundan sonra bir şey yapılacaksa artık herhalde web'de yapılmak zorunda. O yüzden ben de blogu, blog özelliğini kaybetmeden hafifmuzik.org diye bir adrese taşıdım. Orada ekip kafasına göre yazıyor, çok fazla kural yok. Şu anda benim için önemli bir konumda bu site çünkü ben zaten yıllardır yazı yazıyorum. Mesela bir gazetede yazı yazmak, çok yeni ya da hayatımı değiştirecek bir şey değil. Evet keyifli bir şey, zaten o yüzden gazetede yazmaya devam ediyorum; ama ben interneti biraz daha fazla önemsiyorum.

O zaman bloga yazı yazarken biraz daha rahat olduğunuzu söyleyebilir miyiz?
Blogda daha rahatım tabii. Dergide şöyle bir avantajımız vardı… Rolling Stone dünyanın en iyi müzik dergisi ve inanılmaz bir arşivi var. O arşivi kullanarak çok şey öğrenebiliyorsunuz. Blogda böyle bir şansımız yok, daha bireysel. Ama blog, insanlara çok fazla kültür kazandıracak bir şey de değil. 10 sayfalık bir Jimi Hendrix röportajı koyamazsınız oraya. Koyarsanız da çok fazla insan okumaz. Dergi o açıdan çok farklı. Alıp evde saklayıp 1 ay boyunca okursun ya da aradan aylar da geçse bir gün alıp o röportajı tekrar okuyabilirsin. Biraz önce demiştim ya yazılı basın bitecek diye…

Umarım bitmez çünkü derginin yerini doldurabilecek bir şey değil aslında internet. Ama blogun da artıları var tabii. Her şeyi anında görebiliyorsun ve anında yorum alabiliyorsun. O interaktif hikâye güzel bir şey.

İnternet çok fazla çalınma ve kirlenme kapasitesi olan bir mecra. Korkmuyor musunuz bundan?

İnternetin özelliği o zaten, çalınıp çırpılıyor. Müzik de öyle. Yıllardır korsanı, yasadışı paylaşımı tartışıyoruz. Ama bu, işin doğasında var. Mesela şu anda müzik endüstrisi konserden, yani canlı şovlardan para kazanıyor çünkü kimse CD almıyor. Sadece tanıdığı bildiği, çok eski grupların CD'lerini satın alan bir kuşak var. Ama onun dışında, yeni çıkan grupların CD satması neredeyse imkânsız, dünyada da öyle. Dolayısıyla konserlerden para kazanıyorlar. Konserlerden para kazanınca da kendilerini tanıtmak zorundalar. Yani şöyle; internete





koyacak şarkısını, bana yalvarması lazım "n'olur beni indir, beni dinle" diye. Ben onu tanıyacağım, o da Türkiye gibi bir ülkeye gelecek, bir kulüpte çalacak, turne programına Türkiye'yi dahil ettiği için de buradan para kazanacak. Sistem artık biraz da böyle işliyor, sponsorluklar da bu şekilde işliyor. Çünkü sponsorlar internette en çok tanınan ve bilinen insanlara yatırım yapmak istiyorlar. Sistemin bu şekilde işlediği bir internet ve müzik dünyasında başarıyı, CD satışı üzerinden birtakım parametrelerle değerlendirmek çok yanlış. Ben korsana da korsan diye bakmıyorum. Sonuçta o tarafa doğru gidiyor her şey. Haber de çalınabilir, şarkı da çalınabilir, internetin doğasında bu var. Hiçbir masraf olmadan bir sunucu kiralıyorsunuz, bir tane tasarımcıyla anlaşıyorsunuz ve bir site yapıyorsunuz. Yeteri kadar insan o siteye girerse, site çok güçlü hale gelebiliyor. Müzik de aynı şekilde. 0,40 kuruşa mal olan bir CD'ye ben niye 40 lira vereyim ki? Adam limuzine binecek, bilmem n'apacak diye… bana ne yani. Dolayısıyla, sistem değiştiği için ben olaya artık emek hırsızlığı diye bakmıyorum, öyle bir şey bence yok. Normalde yeni çıkan birtakım grupları, alternatif müzikleri, vesaireleri zaten Türkiye'de bulamazsınız. Hiçbir şekilde ithal etmiyorlar. Ben yasal müzik dinleyeceğim dediğiniz noktada hiçbir şey dinlememeniz lazım. O yüzden de indiriyorum… çünkü burada yok ve ben de indiriyorum. Korsanlık, eskiden bir CD alıp çoğaltmak demekti. Benim anlattığım o tip bir şey değil. Artık bir şey dinliyorsunuz, beğenirseniz CD'si sizde bulunsun istiyorsunuz, gidip satın alıyorsunuz. Soruya dönersek; haber de çalınabilir, emek de çalınabilir çünkü artık sistem böyle. Bunun önüne geçmek mümkün değil. Siz istediğiniz kadar etik konuşmalar yapın, öyledir böyledir deyin, bir noktaya kadar bunu önleyebilirsiniz. Bunun için de serbest paylaşıma dayalı bir dünya var artık. Referans verirse ne âlâ; ama alıp altına kendi imzasını atıyorsa da, zaten ahlaksız adam her yerde ahlaksız. Bunun internetle bir alakası yok, normal dünyada da öyle.

Radiohead'in In Rainbows albümü çok güzel bir örnek aslında bu anlattıklarınıza…

İlk gün 1,5 milyon sattı o albüm. Çok fazla para verenler de vardı ama ortalama 10 pounda gelmişti galiba. Bir de 1-2 ay sonra özel sürümleri, plakları, CD'si vesairesi çıktı piyasaya. Ben ilk çıktığı gün satın almıştım onu MP3 olarak, sonra da gittim plağını aldım İngiltere'den. Ama artık eskisi gibi "hiç bilmediğim tanımadığım bir gruba 50 lira vereyim ama beğenmezsem de elimde patlasın" gibi bir lüksü yok insanların. Eskiden de bir kaset doldurma hikâyesi vardı. Giderdiniz plakçılara, "ben Deep Purple seviyorum" derdiniz, o size kaset doldururdu. Sonrasında "ya şu kasetteki A4'teki şarkıyı söyleyen grup kim, bana onun plağını getirsene" derdiniz. Kendi içinde böyle bir mekanizma vardı, radyolarda duyuyordunuz falan. Şimdi de internetten dinliyorsunuz. Yani bu durumu çok da abartmamak lazım

Peki 2000'li yıllarda müzik akımları biraz yavaşladı mı sizce?

Müzik akımları yavaşlamadı da müzik dünyasının yapısı değişti. Eskisi gibi milyonlarca satan gruplar artık yok. En çok satan grup 1-2 milyon satıyor tüm dünyada. Bu yüzden de bir sürü yerel ve az ünlü gruplar çıktı. Brezilya'dan da bir grup çıkıyor, Küba'dan da bir grup çıkıyor, New York'un arka sokaklarından da bir grup çıkıyor, İstanbul'dan da bir grup çıkıyor. Bunların hepsi aslında eşit seyirci kitlesine, aynı yeteneklere sahip ve aynı tür müzik yapan gruplar. Artık herkesin kendi keşfettiği bir grubu var, onu dinliyor. Alternatif zevklere ve daha küçük kitlelere hitap eden çok sayıda grup var. Müzik piyasasının büyüklüğü ya da müzik dinleyen insan sayısı gene aynı ama eskiden 4-5 tane büyük isim vardı, Michael Jackson ve Madonna gibi. Şimdi öyle isimler yok. İnsanlar artık çok daha bölünmüş bir şekilde küçük grupları dinliyor. Rock'n Coke'da mesela Razorlight geldi, Kaiser Chiefs geldi, İngiliz indie grupları geldi. Bunların hiçbiri büyük grup değil. Artık dünyadaki müzik sektörü ve müzik dinleme kültürü bu şekilde. Herkesi memnun edebilecek bir grup bulmak çok zor.



Guitar Hero, Rock Band gibi oyunları oynadınız mı?

Rock Band oynamadım ama bir arkadaşımda Guitar Hero oynadım. Ben pek anlamıyorum oyunlardan ama Guitar Hero çok zevkliydi. Yine de, almam eve… Anladım ki alırsam bir daha başka hiçbir iş yapamam :)



K-ON!

KENDİMLE EN FAZLA BU KADAR ÇELİŞEBİLİYORUM! –İPEK CEVAHIR

İlk çıktığı haftalarda fabrikasyon *moe* çalışması olması sebebiyle yirmi adım uzak durduğum bir seriye, 13. bölümden sonra "Don't Say Lazy"yi mırıldanarak veda edeceğimi bilemezdim…

Baştan alayım: Her ne kadar tam tersiymiş gibi bir izlenim uyandırsam da, benim bile tüm seri boyunca süren bir şirinlik haline tahammülüm bir yere kadar olabiliyor. Bu yüzden yapımcıların; serileri göz boyasın, biraz daha popülerleşsin, daha çok satsın diye yaptıkları yoğun *moe* saldırılarının üzerimdeki etkisi giderek zayıflamış, hatta ağırlığı bu olan seriler izlenme listemde iyice gerilere düşmüştü. Ama K-ON! çok baskın çıktı. Kaçınılmaz bir biçimde her yerdeydi, her adımı konuşuluyordu ve korkunç eğlence sinyalleri yayıyordu. Bir kez daha merakıma yenik düşerek takip edenler kervanındaki yerimi aldım. Pişman değilim, gerçekten de eğlendim!

Hikâye, liseye yeni başlayan bir grup gencin alışılagelmiş okul maceralarında rastlayabileceğiniz stresli dönemlerden biriyle başlıyor; kulüp seçimleri. Herkes tüm yıl boyunca etkinliklerde bulunup yeteneklerini en iyi şekilde geliştirmek ister ve tahmin edersiniz ki alakasız bir kulübe katılmanın da bir manası yoktur. Mio ve Ritsu adlı iki eski arkadaşın hevesle başvuru yapmak için yöneldikleri hafif müzik kulübü, kısaca K-ON ise tüm üyeleri mezun olduğu için artık kapalıdır. Bu yüzden kulübün başına kendileri geçerler ve kulübün üçüncü üyesi olan Tsumugi'yle karşılaşmaları da çok uzun sürmez. Yine de kulüp, en az dört üyesi olmazsa kapatılacaktır. İşte burası da, ana karakterimiz unutkan Yui'nin hikâyeye dahil olacağı yer. Sonunda dört kişiyi tamamlamanın gazıyla ekip çalışmalara bir an önce başlamak istemektedir ama Yui'nin ne nota, ne müzik, ne de herhangi bir enstrüman bilgisi vardır ve bu da yeni en büyük sorunlarıdır.

Bölüm sayısı fazla olmadığı için, sadece bir kez göreceğimiz büyük bir konserle son bölümde zirve yapılacağını ve serinin böyle noktalanacağını düşünmüştüm. Ama birkaç bölümde bir konser heyecanı yaşamak, en azından çalışmaya "başlama" çabalarını görmek, hatta bir seferinde müzik klibi izlemek çok güzeldi. Yaz tatili, kış tatili gibi günlük hayattan bölümlerin yanında, ekibin gerçekten de konsere hazırlanıyor olması ve bu etkinlikleri görebilmemiz serinin kendi içinde amacından şaşmamasını sağlamış. *(Gerçi serideki bayan karakter internette koyu fanatikler tarafından "ideal eş adayları" arasında ön sıralarda yer almaya başladığında o amaç çoktan şaşmıştı.)*

Öte yandan serinin, özellikle plaj bölümüyle biraz kendini tekrara başladığını hissettim. Fanatizme kaymış hayranlar bu durumdan kesinlikle şikâyetçi değildi fakat diğer kesimin boşa harcanmış zaman olarak göreceği, pek gelişme olmayan sahnelerdi bunlar. Yine de seri boyunca tüm ifadelerin çok can alıcı olması, benim için bu bölümleri izlenilebilir kıldı. Hızlı konuşmaları, arada kayan esprileri ve sürekli değişen ifadeleri seviyorum.

Bir de kahramanlarımızın sözde kulüple ilgili plan yapmaları gereken her yerde çay içip ardı arkası kesilmeyen abur cubur atıştırmalarını izlerken, sizin de elinizin altında en azından bir bardak kahve olması şart. Bu durumun benim pisboğazlığımın bir sonucu olup olmadığını öğrenmek için seriyi izleyen diğer arkadaşlara da bir sorayım dedim; fakat evet, o kadar sahneden sonra 24 dakikanın boş geçmediği bir gerçekmiş. Özetle seriyi tek seferde izleme niyetindeyseniz kol mesafesinde bir alana mini bar kurmanız ciddi ciddi tavsiye edilir.

Bu arada, madem her seyircinin favorisi haline gelen karakter var, ben de çok güldüğüm iki tanesinden bahsetmek istiyorum. Sakarlığı yüzünden birçok şeyi yapmasının yasaklanması gereken unutkan gitarist Yui'nin, kendisinin tam aksine elinden her iş gelen müthiş kız kardeşi Ui *(çok yaratıcı bir kardeş ismi bu arada)* "işte böyle bir kardeş istiyorum" dedirtebilir çoğunuza. Her dakika ortalığı temizleyen, ablasının hatalarını örten, arkadaşlarını ağırlayan, imdadına yetişen, onunla birlikte ağaç süsleyen küçük bir insanın evde gezinmesine bu kadar mı özenilir… İkincisi, kahramanlarımızın öğretmeni olan Sawa-chan'ın "karanlık geçmişi" ve çılgın hikâyesini beşinci bölümde dinlemeye hazır olun. Kendisi izlerken en çok eğlendiğim karakter oldu.

Son olarak; seri aslında 12. bölümde sona eriyor, 13. bölümse ekstra bir bölüm havasında. O yüzden 12'yi izledikten sonra bitti sanmayın :)

Kyoto Animation'ın *moe* yapımlarından sıkıldığını düşünen bir seyirciyseniz bile K-ON!'u denemelisiniz, bence pişman olmayacaksınız. Şimdiden iyi eğlenceler!











Deadman Wonderland Animeye Uyarlanacak

Bundan birkaç ay önce Ekran Dışı'na Deadman Wonderland mangasını tanıtan bir yazı yazarken içimden "animeye uyarlansa ne güzel olurdu" diye geçirmiştim ama konudan fazla sapmayayım diye bu dileklerimden bahsetmemiştim. Makul bir dilekmiş bu; çünkü Eureka 7 mangasının ekibi Jinsei Kataoka ve Kazuma Kondou'nun yeni serisi Deadman Wonderland'i önümüzdeki aylarda anime olarak göreceğiz. Eğer bu bir televizyon serisi olacaksa, bazı yerlerin kaçarı olmadan sansüre uğrayacağını düşünüyorum. Yine de bu başarılı seriyi en sonunda animeye uyarlayacak olmalarına çok seviniyorum.
Bu yazıyı yazdığım sıralarda değil kadro, stüdyo bile henüz belli değildi. Yazar ve çizerin tarihinde Eureka 7 olunca, Deadman Wonderland için de çoğu kişi bu iş için Bones'un kolları sıvayacağını düşünüyor gerçi. Detayların önümüzdeki haftalarda açıklanması lazım, biz de sabırsızlıkla bekliyoruz.



Fate/stay night Filmi Geliyor!

Bu başlığı ünlemle yazmam gerekliydi gerçekten. Type-Moon ekibinin 2006 yılında animeye uyarlanan ve çoğumuzun da bu sayede tanıdığı Fate/stay night'ın filmi, resmi sitesinden duyuruldu: fatestaynight.jp Japonya'daki oldukça popüler görsel romanlar (visual novel) arasında "şimdiye kadar yapılmış en iyi görsel roman" olarak kabul edilen FSN filmi hakkında henüz kulağımıza çalınan başka bir bilgi yok. Ancak bu haberin 2006 yılından beri yeni bir anime yapımına uzak bir hayal olarak bakan sayısız hayranını çok sevindirdiği tartışılamaz.
Şu an sitede yazan tek şey "Coming Soon"; ancak geçtiğimiz günlerde filmin oyunlardaki Unlimited Blade Works hikâyesini takip edeceği ve 23 Ocak 2010'da gösterime gireceği duyuruldu. Serinin yapım ve seslendirme kadrosundan birçok isim de film için geri dönüyor.

Marvel-Madhouse'un 2010 Serileri

Marvel'ın ünlü Japon animasyon stüdyosu Madhouse'la yaptığı anlaşma sonucunda 2010 yılında 4 Marvel eserini anime serisi olarak göreceğimiz geçtiğimiz aylarda açıklanmıştı. Bunlardan ilki, bıyıksız Tony Stark olduğunu sandığım bir karakteri içeren **Iron Man** serisi ve ikincisi de, izlediğim fragmandan sonra Iron Man'i daha çok seveceğime kanaat getirdiğim **Wolverine**'di. Temmuz ayında San Diego'daki ComicCon'da açıklama yapan Marvel, diğer iki seriyi de **Blade** ve **X-Men** olarak duyurdu.
Yazar Warren Ellis, kendi sitesine Wolverine (www.warrenellis.com/?p=7576) ve Iron Man (www.warrenellis.com/?p=7577) serilerinin fragmanlarını koyarak bunların "sadece yapımda kullanılacak stilin görülmesi için" olduğunu yazdı. Özetle fragmanlar serideki içeriğe ait olmayabilirmiş,





K-ON, Blu-ray'de Rekora Gidiyor

Sol sayfadaki yazımın ardından ekleme gibi olacak ama geçen gün K-ON!'un ilk Blu-ray satışları açıklandı ve sonuçlara göre seri, Macross Frontier'in ve hatta Japonya'daki Batman: Dark Knight'ın ilk gün rekorlarını geride bırakarak, piyasaya çıktığı gün içinde 33000 kopya sattı. Böylece Japonya'da en çok satan ikinci BD ve BD'de çıkmış en çok satan televizyon anime serisi oldu.
Ancak hâlâ *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone* filminin 49000'lik satışı geçilemedi. Daha önce bu rekora en çok yaklaşan, çıktığı gün 22000 kopya satan Macross F'indi.
Aslında K-On, ilk Blu-ray'inde üstün görüntü kalitesinin dışında yenilenmiş ya da düzenlenmiş sahneler sunmuyor, açılış ve kapanış parçaları da ekstra olarak yer almıyor. Bir de bu dediklerim olsaydı, sanırım izdiham çıkacaktı…



Eden Filmlerinden Önce, Seriden Sonra

Geçen ay anime sayfalarına konuk olan Eden of the East'in ilk filmi King of Eden, 28 Kasım'da Japonya'da gösterilecek. Bu tarihten iki ay önce, 26 Eylül'de ise Tokyo ve Osaka'daki sinemalarda serinin 11 bölümünün yeniden derlendiği *Eden of The East Compilation: Air Communication* adı verilen bir başka film gösterilecekmiş. Eğer *Air Communication* filmi serinin derlemesiyse, gelecek olan iki filmin konularının devam niteliğinde olma ihtimalleri gittikçe güçleniyor gibi.

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters

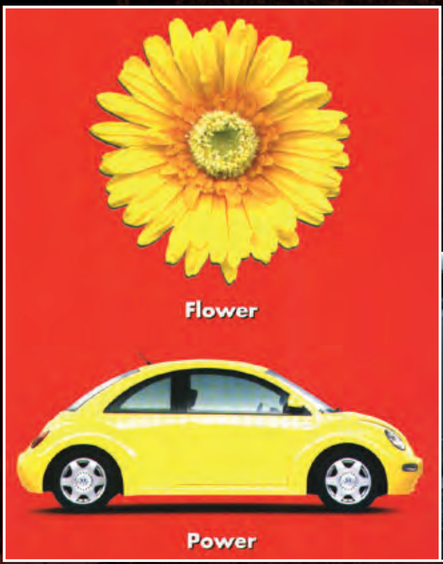
"ÖNCE KENDİNLE BARIŞ, SONRA BENİMLE YARIŞ" -KAMYONCU ATASÖZÜ

Ömür biter yollar bitmez arkadaşlar. Yolların ustasıyım, gözlerinizin hastasıyım. Tek rakibim Lufthansa. Evet, bu ay sizlere büyük tutkularımdan biri olan "otomobil" konusundan bahsedeceğim... Benim yazılarımı takip edenler, özellikle yarış oyunlarına çok ilgili olduğumu bilirler. Ayrıca yaptığım yarış oyunu incelemelerinde de feci bir şekilde gaza gelip "Muscle Car"olayına daldığıma eminim binlerce kişi şahit olmuştur. Şahitlerim var yani, Kayseri'ye giderken havada durdum, havada araba sürdüm. Havada ara gazı verdim. Çok şükür ki şu genç yaşımda hem Corvette'im, hem Camaro'm hem de Mustang'im oldu. Çok sevdiğim Muscle Car'lardan hevesimi doya doya aldım, imkân (ve para) olursa almaya da devam edeceğim...

Geçtiğimiz aylarda gitmiş olduğum bir "Auto Show" olayından sonra bu yazıyı yazmak aklıma gelmişti ama Auto Show'da görüp gaza geldiğim arabaları anlatmaktansa trafikte kıl olduğum olayları anlatmak daha ilginç geldi ve hemen şu anda fikir değiştirip kıl kaptığım konulardan bahsetmeye karar verdim.

ÇİÇEKLİ BEETLE MANYAKLIĞI

Volkswagen firmasının yani Türkçe manasıyla "İnsanların Taşıtı" firmasının yapmış olduğu arabaları çoğu zaman takdir etmişimdir. Passat, Jetta, Golf GTI falan bence gayet güzel arabalar. Beetle ise yenisiyle eskisiyle zaten efsane bir araç. Ancak nereden geldiğini anlamadığım bir geri zekâlılık var burada, yani Amerika'da... Gerçi belki Türkiye'de de vardır, bilemeyeceğim... Hemen hemen her Beetle'ın içinde, direksiyonun yanında, hemen sağ tarafta eşek kulağı gibi havaya kalkmış kocaman bir çiçek oluyor. Kafayı yiyeceğim artık, daha önce bu kadar dikkat etmemiştim ama şimdi bir Beetle gördüğümde ilk işim içine bakmak oluyor. Hastalık haline geldi. Bir gün kaza yapacağım zaten trafikteki Vosvos'larda çiçek var mı yok mu diye bakarken. Kaza sonrası polis sorunca da "offisır bey, papatyanın o şeylerini saydım, tam 13 taneydi, demek ki sen beni seviyormuşsun, sağolasın mübarek adammışsın, hadi bırak da gideyim" diyeceğim.



Kafamdan tuttuğum istatistiklere göre yaklaşık yüzde sekseninde var bu çiçeklerden. Kardeşim direksiyonun yanına direksiyonun neredeyse yarısı kadar çiçek koymanın ne anlamı var anlamış değilim... Gerçek çiçek de değil, kokmuyor etmiyor. Sarı arabalarda sarı çiçek, kırmızılarda kırmızı çiçek... Mavilerde pembe çiçek bile gördüm. N'oluyoruz lan! Git bahçene gönlünce dik çiçeğini bilader ya. Ya geçen simsiyah bir Beetle gördüm, arabada en asil renktir siyah üstelik. Hem de araba tertemizdi, parıl parıl parlıyordu, içinde de bir tane adam vardı (yani hatun yoktu), bir anda içimden "ne olur bunun içinde çiçek olmasın bari" dedim ama hayır, bunda bile vardı. Arabamı stop ettirip trafik ortasında isyan edesim geldi.

Ya hadi yanda duran çiçeği bırakın, yemin ediyorum geçen gün çiçek sayarken bir tane arabanın içinde herifin (sanırım bunu ancak bir kadın yapar) tekinin dikiz aynasına saksı ile çiçek astığını gördüm. Vallahi de billahi de kafadan atmıyorum, gördüm abi. Resmen dikiz aynasına sallanan bir saksı asmış ve saksıda çiçekler var. Eve geldim, ilk iş Google'a girip bunu aratmak oldu. Siz de aratın göreceksiniz. Araba için saksı bile satıyorlar. Abi hadi biz aynaya CD asanlarla dalga geçiyoruz da aynaya saksıyla çiçek asılır mı ya? Gözünüzü seveyim yapmayın. Allah korusun Türkiye'de olur da VW marka dolmuşlar yaygınlaşırsa dolmuşçular herhalde abartıp dolmuşlarının tepesine kavak ağacı falan diker, işte o zaman tam içine edilir trafiğin.

Merak ediyorum, VW galerilerinde "araba alana bedava çiçek" promosyonu mu var, nedir? Ya da arabanın peşinatını verin, istediğiniz çiçeğin tohumunu verelim, arabayı aldığınızda çiçeğiniz de hazır olsun falan gibi mi? İlkokulda pamuğun içinde fasulye ağacı yetiştirirdik, kimse bize o zaman araba



maraba vermedi. Ulan "Matchbox oyuncak araba vereceğiz" deselerdi ben o sıralar fasulye tarlası kurardım bizim evdeki pamuklardan. Yerli malları haftasında paso yerli malı bakliyatı kullandık, okulda tanıttık, ancak Anadol marka arabalardan bir promosyon görmedim. Mesela Anadol marka araba alana 3 kilo bulgur falan vermiyorlardı. Ya da onu boş verin, direksiyonun yanına hayvan kadar büyük çiçek koymak yerine arka koltukta domates yetiştirmek daha manalı değil mi? Ne güzel trafikte takılı kaldığınızda elinizi arkaya uzatır taze bir domates kopartırsınız, hatta yan koltuğu da hıyar tarlası olarak kullanırsınız. Motorun üstünde de motor sıcakken hamburger yaparsınız, yumurta kırarsınız, aha tamam işte. Taze taze, yaz kış demeden vitamininizi, proteininizi alırsınız. Bak işte bu hıyar fikrini sevdim, olur da VW "yeşil Beetle alana kol kadar hıyar" gibi bir kampanya başlatırsa benim Mustang GT'yi satıp Beetle'a geçebilir ve süper bir hippi olabilirim. Neyse işte böyle, tabii isteyen çiçek koyar, isteyen ağaç diker, herkes hayatını istediği şekilde yaşasın. Ben sadece kıllandığımı belirttim. Bu arada Beetle'ları seviyorum, sürdüm de, güzel araba, içi de çok geniş, tavanı çok yüksek, ama ne olur çiçek dikmesinler arabanın içine. Beetle'a dikilen her çiçek ile gönül bahçemden bir tane çiçek kopartılmış oluyor.

HONDA CIVIK EGZOZU

Kıl olduğum bir diğer şey de Honda Civic denen arabaya egzoz taktırıp veya arabanın üzerine decal yapıştırıp arabanın hızlı gittiğini zannedenler... Kardeşim, Honda Civic az benzin yakan, A noktasından B noktasına gitmek için kullanılan, motor gücü falan olmayan, ama ekonomik ve çok kişi tarafından tercih edilen basit, normal bir araba. Bu arabanın sağına soluna etiket yapıştırınca araba hızlanmıyor. Bu güçsüz arabaya cazır cazır öten egzozu taktırınca da bu araba hızlanmıyor... Ulan Corvette'e bile performans egzozu taktırınca 6 beygir gücü falan geliyor ya! Honda Civic'e eşek gibi anıran egzoz taktırıp trafikte ses gürültüsü yapanlara, daha da ötesi hızlı gittiğini zannedip aslında hızlı mızlı gitmediğini bilmeyen tiplere kılım bilader. Bu egzozu taktırınca bu adamlar trafikte öyle bir gürültü yapıyorlar ki, birinci vitesin imkanındaki süratin sonuna geldiğinizde sanki sanıyorsunuz yan tarafınızdan bir Yamaha R1 geçiyor... Altı üstü 30 MPH hızla gidiyor. Dikkat ettim bu herifler hep kısa boylu. Çoğu da Meksikalı veya Vietnamlı.

Bu Japonlar bir de Honda Civic Si diye bir model çıkartıyorlar... Neymiş, spor model... Ağzımı bırakıp egzozumla gülüyorum buna. Amerika'da "motor gücü" dendiğinde olaylar 300 beygir gücünden başlıyorken, bu elemanlar 190 beygir gücüne sahip Honda Civic Si'ı sanki Ferrari gibi tanıtmıyorlar mı, hakikaten egzozumla gülüyorum. Bir de eski model Civic'lere arabanın kendisinden daha pahalı







jant alanlar var. Eşeğe altın semer taksan eşek yine eşek bilader. Daha doğrusu bu duruma daha uygun yeni bir atasözü yapayım, nesilden nesile yayılsın: Kaplumbağaya spor ayakkabı giydirsen kaplumbağa yine kaplumbağa.

KADIN SÜRÜCÜLER

Eveeeet, geldik başka bir konuya. Eminim bu paragraftan sonra bazı bayan okuyuculara antipatik geleceğim. Eheuheue. Genelde kendi okurlarımın ablaları falan da okuyorlarmış yazılarımı, bazen mailler geliyor bayan arkadaşlarımızdan. Genel giriş hep aynı oluyor: "Merhaba Göktuğ, ben şu kişinin ablasıyım, arada sırada ilgimi çektiğinde senin yazılarını merakla okuyorum" diye... En son The Dark Knight yazımda Maggie Gyllenhall'a "hilkat garibesi" dediğim için böyle bir bayan arkadaştan feci bir fırça yemiş ve "güzellik insanın içindedir" dersi almıştım. Eheuhuehue. Evet bayan arkadaşlar, okur ablaları, fırçalarınızı hazırlayın, paletiniz de hazırsa şimdi bayan sürücülerden bahsedeceğim. Ailenizin tuvali Gök olarak fırçalanmaya hazırım, içimden gelen doğruları söyleyeceğim...

Şimdi elbette kadınlar bir çiçektir onları severek okşamamız lazım falan filan ancak maalesef bu çiçeklerin büyük bir çoğunluğu doğru düzgün araba süremiyor, bu da bir gerçek. Hatta belki de bütün dillerdeki "to do it like a man!" yani "adam gibi yapmak" deyimi buradan geliyordur. Mesela nasıl ki bir erkeğin eline ütü yapmak yakışmıyor, kadınlar da araba süremiyor. Sanırım refleksleri ve ani karar verme mekanizmaları yüzünden. Açıkçası şimdiye kadarki arkadaşlarımdan iki tane kız biliyorum erkek gibi araba sürebilen. İkisi de ani kararlar verip, trafikte akışa uygun, dikkatli ve gayet iyi sürüyorlardı. Vallahi ikisi de canavar gibi uyanık kızlardı. Hatta bir tanesi araba sürerken bir sürü başka iş de yapıyordu, ancak yine de sürüş dikkatini kaybetmiyordu. Ancak onlar dışında bir bayana rastlamadım adam gibi sürebilen. Tanıdığım diğer kızlar rezalet sürüyorlar.

Amerika'da trafiği rezil eden iki çeşit insan varsa bunların biri ihtiyarlar, diğeri de kadınlar. Ne zaman ki 45 MPH hız sınırı olan bir yolda 30 MPH ile giden birini görsem, ne zaman ki yolu ortalayamayıp tekerlek şeridin üzerinde giden birini görsem, ne zaman ki park ettiği yerden geri geri çıkarken sağına soluna bakmayan, sonra saçma sapan ani frenler yapan bir araba görsem, ne zaman ki vaktinde sinyal vermeden şerit değiştiren bir araba görsem içinde ya bir ihtiyar ya da bir kadın oluyor. Bu bir gerçek, ben realist bir adam olduğum için antipati topladığım halde bu gerçeği söylemek durumundayım. Kadınlar bizim her şeyimiz, onları çok seviyoruz, onlar bizim analarımız bacılarımız falan ancak araba süremiyorlar kardeşim. Olmuyor işte ne yapalım. Hele bir de otobanda bir köşeden diğer köşeye sanki ekmeği ortadan keser gibi geçmeye çalışanlar yok mu... Deliriyorum. Kardeşim bu ne açgözlülük, ilk önce bir tane şerit değiştirin, sonra duruma ve vaziyete bakın, eğer uygunsa bir şerit daha değiştirin. Tramplenden havuza atlar gibi dalmayın.

Bir de hızlı sürmeyi "iyi sürmek" olarak algılayan orta yaş kadınları var. Bunların altında genelde minivan denilen, çoluk çocuk taşımak için kullanılan araçlardan oluyor. Bunlara aslında Soccer Mom deniyor, işte bu kadınlar da o koca vasıtayla delicesine hızlı sürüyorlar. Otobanda falan inanılmaz hız yapıyorlar, normal caddelerde de kalkışlarda falan gazlanıp gereksiz gereksiz hareketler yapıyorlar. Kendilerini boş veriyorum, ancak çocuklarının hayatını tehlikeye atan hareketler bunlar. Saçmalamayın minivan kullanan orta yaş kadınları...

Bu orta yaşlı kadınların araba sürenlerinde de değişik bir olay gözlemledim. Direksiyon ile çeneleri arasındaki mesafe 25 santimetre oluyor bunların. Çok komik gözüküyorlar yahu. Eheheuhue. Sanki kafayı ileri ittirip direksiyona yapıştırınca araba daha iyi gidiyor. Bunun kadar komik başka bir manzara da bu hareketin tam aksini yapanlar, kafayı koltuğa yapıştırıp kolları da dümdüz yapıp, gözler full power açık vaziyette arabayı heykel modunda sürenler... Sanki bir roller coaster'ın en önünde oturuyorlar ve de roller coaster tepeye kadar tırmanmış, sonra da ciyuuuuv diye inişe geçmiş. O surat ifadesi ve vücut şekliyle araba sürülür mü, diyecek bir şey bulamıyorum. Sanki direksiyonda bir insan yok da korkuluk var… Sağa sola falan bakmıyorlar bunlar, hayalet görmüş gibi kollar dümdüz, gözler ileride... Yanında atom bombası patlatsan haberi olmaz.

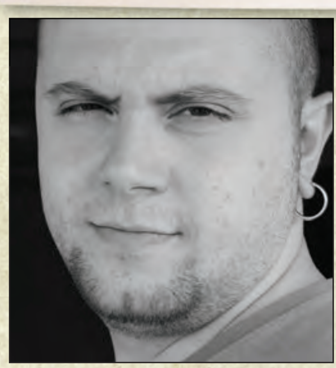
Ha bir de bunların bir aksi versiyonu daha var, onlar da sanki Universal Studios'da veya safaride tura çıkmışlar. Kafa devamlı sağa sola oynuyor, suratlarında anlamsız bir gülümseme, etrafı seyrede seyrede, sol şerit babalarının malıymış gibi bir güzel işgal ederek, 25 MPH hız ile trafiği rezil eden ayrı bir cins bunlar da. Araba sürmüyorlar da sanki tren yolculuğunda veya tur otobüsünde etrafı seyrediyorlar... Teyze tamam mutlusun, araba sürüyorsun, temiz hava alıyorsun da, sağa geç, sol şeridi meşgul etme.

Arabada makyaj yapmak da ayrı bir mesele... Her sabah görüyorum, sanki araba sürmeyi hallettiler, çok iyi biliyorlar, bir de bunun üstüne yolda giderken aynaya bakıp makyaj yapıyorlar. Buna çok sinir oluyorum, çünkü başkalarının hayatlarını tehlikeye atıyorlar. Makyaj denen şeyi güzel gözükmek için yapıyorsunuz zaten, madem öyle, o zaman on dakika erken kalkın, evde makyajınızı yapın. Yakında ağda yapanını da görürsem şaşırmayacağım.

Makyaj yapanı gördüm, her sabah görüyorum ancak akşam vakti eve giderken arabada makyajını temizleyeni hiç görmedim açıkçası. Arabada makyaj yapmak tehlikeli bir iş, Allah aşkına arabada işyerine giderken tırnaklarını kesen veya makasla bıyıklarını kısaltan, burun içi kıllarını kesen veya tıraş olan bir adam gördünüz mü? Görmediniz tabii (eee, abi ben gördüm! Üstüne üstüne de sürdüm hatta! - *Sinan*) Neyse, dediğim gibi genelleme yapmıyorum, aranızda süper kadın sürücüler olduğunu biliyorum, o Danica Patrick'lerin gözlerinden öpüyorum, ancak çoğu bayanın da süremediğini iyi biliyoruz... Küçümseme de değil aslında bu, mesela erkekler de adam gibi yemek yapamıyor, ütü yapamıyor. Neyse, bu paragrafların ardından feminist kardeşlerimizden veya ablalarımızdan e-mailler alacağıma eminim. Herkese sevgiler sunuyorum, Allah affeder, trafik affetmez, ona göre. Makyajınızı evde yapın.

KIL KOLEKSİYONU END OF SEASON 1

Yine göz açıp kapayıncaya kadar Word'de dört sayfayı doldurmuşum, o yüzden yazımın geri kalan kısmına önümüzdeki ay devam edeceğim. O zamana kadar adam gibi araba sürdüğünü iddia eden ve beni fırçalamak isteyen bayan arkadaşlara kapımın açık olduğunu belirtmek istiyorum. Şahitleri varsa buyursunlar göstersinler şahitlerini.
Önümüzdeki ay trafikteki en tehlikeli olaylardan biri olan "yaşlı sürücüler" ve "ergen sürücüler"den bahsedeceğim, bunların yanında kıl koleksiyonumun en nadide öğelerinden biri olan "hibrid otomobiller" olayına dalacağım. Hyundai markasına ne derece kıl olduğumu da özetleyeceğim, o zaman kadar eliniz direksiyonda, gözünüz yolda olsun ey gidi sevgi leblebilerim benim.



HAYALET GEMİ

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Basit bir yazı

Hayat genelde iki parça halinde yaşanır değil mi? İş hayatınız ve özel hayatınız… Eğer bizim meslekteyseniz pek öyle değil. Genelde özel hayat ve iş hayatı iç içe geçmiştir burada. Öyle çok biliyormuş gibi anlattığıma bakmayın, ben bunu daha yeni öğrendim. Bir ekip değil, bir aile olmayı. Hayata dair sıkıntıları gerçekten paylaşmayı… Egoların ortadan kalktığı sıcak, samimi, huzurlu bir yerde çalışmayı… O yüzden bir seçim aslında özel hayatın iş hayatına dönüşmesi. Çünkü buradaki insanları sevmek, işi sevmek demek… Her sabah onları görebilmek için işe koşmak demek. Hayatın çürüten yanlarına karşı birlikte durabilmek, korkularla beraber savaşmak demek… İnanın bana, hayata değer katmanın ne demek olduğunu bilen insanlarla sevdiğim işi yapıyor olmayı ve buradaki tek bir insanı dünyadaki hiçbir şeye değişmem. Hiç mi sinir olmuyoruz birbirimize? Hem de nasıl... Ama geçiveriyor işte anında çünkü saklı değil duygularımız ve otorite bile sadece işi bilmekten geliyor. Ve işe duyulan saygıdan. Tehditten ya da şişirilmeyi bekleyen egodan değil… Çok çalışıyoruz biz, öyle böyle değil. Ama insanı yoran şeyin iş olmadığını da yeni öğrendim ben. İnsanı yoran yine insanmış.

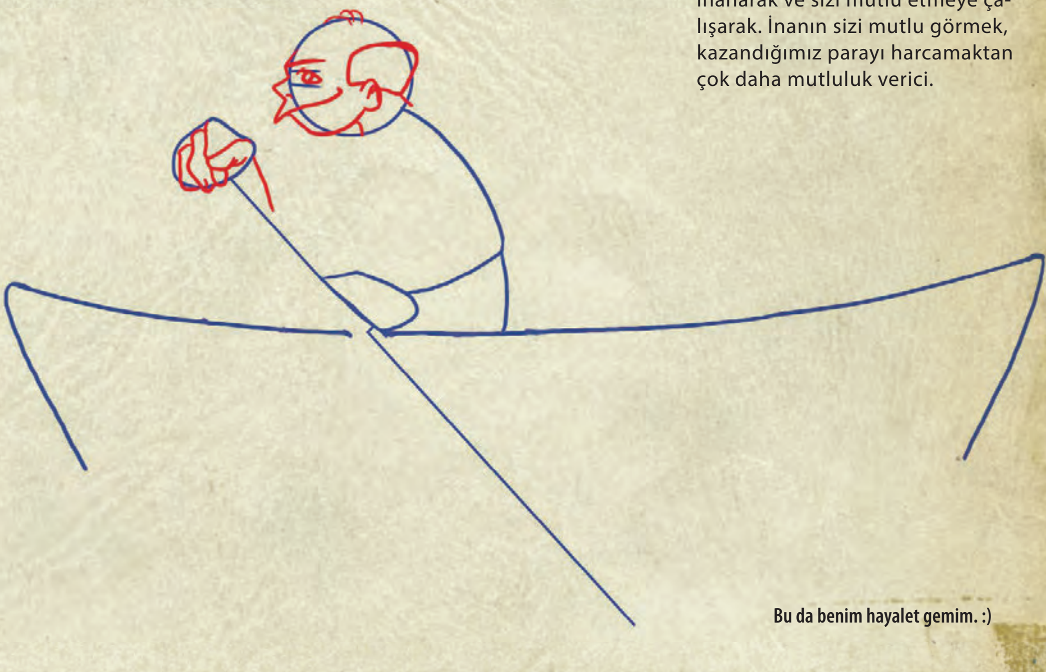
Elbette ki aile olmak kolay değil. Hele ki 10 yıldır birlikte çalışan bir aileye sonradan dahil olmak hiç kolay değil. Ama uyum süreci diye bir şey yaşamadım ki ben. Sıcak kollarla yaralarım sarıldı sadece, ben daha tek bir kelime etmeden. Elime bir fincan sıcak kahve, omuzlarıma battaniye… Yaramazlık yapmış bir çocuk gibi sarıp sarmalandım. Sokakta kaybolmuşum, karanlık basmış ve ben evin yolunu bulamamışım sanki. Ekip olmak kolay değil dedim ya… Sabretmiş bizimkiler işte. Yanlışları kendi içlerinde çözmüşler, birbirlerini dinlemişler, hak vermişler, özür dilemişler. Kimse kimseyi manevi baskısı altına almamış, kimse kimseye üstün gelmeye çalışmamış. Oyungezer'in künyesi işte bu yüzden hiç daralıp kısalmıyor, değişiklik aramıza yeni katılanlarla hep… Oyungezer bu hislerle harman olduğu için güzel işte. Ortaya çıkan bir 'ürün' değil, benlik oluyor matbaanın ardından. Koskoca bir aileyiz işte, var mı bizden mutlusu?

Sever misiniz bilmem yaşlı Çetin Altan'ı. Ben severim. O demişti en son 'hayata layık olmak' diye. 'Bu dünyada ben de varım çırpınması ve itibar açlığı' diye de eklemişti. Picasso'ya Boğaz'dan yat ve kat versek, bir gökdelen eklesek listeye, karşılığında da Guernica'yı hiç yapmamış olmasını teklif etsek herhalde bizi sopayla kovalardı. Biz de sırf tam sürüm için dergi alan oyungezerlerle bir yere varamazdık sanırım. Hoş, öyle olsaydı zaten 'oyungezer' diyemezdik…

Ama Oyungezer'in bahçesinde çiçekler büyüyor şimdi… Herkesin ağzını açık bırakacak kadar güzel çiçekler hem de… Bu ülkenin görmediği şeyler yapacağız yine. Az uykusuz kalmadık hepsi için. Hâlâ daha kalıyoruz. Yorulmuyoruz ama… Hissetmiyoruz biz öyle. Burada herkes birbirinin hayali için çalışıyor çünkü. En çok da sizin hayalleriniz için… En azından yakında gerçeğe dönüşecek bazıları için. Eh, başımızda devrim yapacak diktatörler olmadığı için daha kolay o hayallere ulaşmak.

Bir seneyi geçmiş ailenin bir parçası olalı. Her bir gün bir diğerinden daha heyecan vericiydi burada, her bir gün diğerinden daha güzel, daha fikir dolu, daha gerçek. Yeni günler daha da parlak geçecek hepimiz için belli ki. Hayallerimize tutunarak, onlara inanarak ve sizi mutlu etmeye çalışarak. İnanın sizi mutlu görmek, kazandığımız parayı harcamaktan çok daha mutluluk verici.

Sokakta kaybolmuşum, karanlık basmış ve ben evin yolunu bulamamışım sanki.



Bu da benim hayalet gemim. :)



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

İşkolikler, birleşin!

Bu Oyungezer var ya bu Oyungezer, yedi bitirdi beni! Eskiden de çok çalışıyorduk ama insanın kendi dergisi olunca yapması gereken işlerin haddi hesabı olmuyormuş, bunu anladım. Bankasıyla, ödemesiyle uğraşmaktan bozulan hidrofor için hidroforcu aramaya, dergiyi koyu basmasınlar diye matbaanın peşinden koşmaktan reklâmının rengine kızan reklam verene laf anlatmaya, dağıtım şirketine hangi semte kaç tane Oyungezer gideceğini rapor etmekten ofisin aylık erzak alışverişini yapmaya kadar, zibilyon tane iş beni bekliyor…

Kaan olsun, Damla olsun, Volkan olsun, iki dakika bir işleri düşüp geliyorlar odama. "Sinan, işin yoksa bi…" diye başladıkları tüm cümleleri istisnasız şu şekilde blokluyorum: "Ofiste olduğum sürece benim işim bitmez."

Tabii ki bundan şikâyet etmiyorum. Allah'a çok şükrediyorum, insanın uğraşacağı işi olsun, evine ekmeğini götürsün, ne mutlu. Ama kardeşim, bende bu işin bir sınırı yok ki! Ofisten çıktığım anda, o gün çözemediğim sorunlar kafamda, gözümün önünde uçuşmaya başlıyor. Hani hep derler ya "işle ilgili sorunları işten çıkarken üstünüzden çıkartacaksınız" diye. Ben kat kat giyinmiş olarak giriyorum eve. 2 yıldır ne ailemle istediğim kadar vakit geçirebildim, ne de eşimle. Tabii bunu okuyup da beni oymasınlar diye haklarını vereyim; ben arada 10 gün tatile kaçtım, Tuğbek'le Serpil onu da yapamadılar daha. Eylül'de Almanya'daki Wolfenstein kalesine (bu muydu ya gideceğiniz kalenin ismi?) gidecekler de birazcık olsun tatil yapmış gibi olacaklar.

Bambaşka bir şey yazmak için açmıştım bu Word dokümanını, bakın ne çıktı ortaya.

Sadece ben değil, etrafıma bakıyorum da… Tuğbek ve Serpil ayda 10 gün ofiste yatıp kalkarlar, Faruk'un evi 5 dakikalık yürüyüş mesafesinde, o da bizim gibi sabahçılıktan vazgeçemiyor. Erden tıpkı bir takıntılı gibi "bu iş biteceeek!" diye sabahlıyor… Bir tek Burak bu konuda dengeli gibi gözüküyor ama o da bebeği olduğu halde hâlâ gece 3'lere kadar WoW oynuyor (gerçi Bahar'ın onu uyutmaması böylece bir avantaja dönüşüyor da olabilir, bilemedim şimdi). Oyun oyun nereye kadar yahu?

Evet, itiraf ediyorum, ben bir işkoliğim. Yakınlarının iyi niyeti olmasa çoktan yalnızlığa mahkûm olmuş, onmaz bir işkolik. İşimle özel hayatım arasındaki dengeyi kuramamamın en büyük sebebiyse en sevdiğim hobimin, oyunların işim olması. Gerçi insanın iki yanı böylesine iç içe geçince tabii dengeyi kaçırır. İşin bende abartılmış bir kısmı daha var, ben yaptığım işin oyun haricindeki kısımlarını da çok seviyorum. Bir kez o matbaanın ortamına girdiniz mi, o baskı makinelerinin gümbürtüsünü duydunuz mu, 100 kiloluk mürekkep varillerinin ve 7 tonluk kâğıt rulolarının kokusunu içinize çektiniz mi, bekleme odasındaki çekyatta uyuyakalıp kâğıt ve mürekkebin o makineye bir yandan girip, 1 aylık emeğinizle birleşip diğer tarafta forma forma dergi olarak oluşmaya başlamasını gördünüz mü, bu meret meslekten çıkış olmadığını anlıyorsunuz. I love matbaa kokusu!

"Mühendislik okudun, yayıncılık ne alaka" diyenlere verilecek cevabı da uzun süre önce bulmuştum: Endüstri mühendisliğini hayatımın her alanında olduğu gibi yayıncılıkta da kullanıyorum. Verimlilik artırma yöntemleri, planlama, iş akışları, zaman akışı (bu konuda çok süper olmadığımı itiraf edeceğim) gibi konuları birebir uygulamayı öğrendim zamanla.

Ama bazen, keşke işimi bu kadar sevmeseydim diyorum. Veya daha doğrusu "sevmeseydim" değil, işimi eve taşımamayı becerebilseydim. Bir insana verilmiş bir tane ömür var, bu ömrü en iyi şekilde geçirmenin yolu dengeden geçiyor. Ve ben sevdiğim insanları ihmal ettiğim için daima vicdan azabı içindeyim. Sizleri de seviyorum tamam ama ailenin yeri bambaşka.

Amaan, ne çok şikâyet ettim! Bambaşka bir şey yazmak için açmıştım bu Word dokümanını, bakın ne çıktı ortaya. Ama hazır sizi yakalamışken aha da söz veriyorum; işin stresini işte bırakmak için daha çok çaba sarf edeceğim. Yoksa bu Oyungezer var ya, beni yiyip bitirecek!

Ürün v0.79

Geçen ayOyungezer'de "bir şeyler üretmek" adına neleri görmek isteyediğiniz sormuştum. Hç beklemediğim kadar cevap geldi ve bu cevapların istisnasız hepsi olumlu, "haydi şu işin ucundan bir de biz tutalım" yönünde katkı yapmaya yönelik. Oyun dünyası için bir şeyler üretmek konusunda bir köşe başlatmamız artık kesin ve en önemli konuyu belirlemek üzere beyin fırtınaları kopartıyoruz: "Ne anlatmalı" ve bu sorudan hareketle "nereden başlamalı". Bu çerçevede, bana ulaşan herkese bir şekilde geri dönüş yapacağız. Oyungezer'in artık 10 bine dayanan, üretmeye hevesli, elit tabaka okuyucularıyla paylaşacak bir şeyleri olan herkese sayfalarımız açık. Ve bu köşe fikri sadece dergiyle sınırlı kalmayacak, internetin sınırsız imkânlarıyla da harmanlayacağız.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Türkiye'nin oyun etkinlikleri

Ömrümün on beşinci büyük oyun etkinliğinden geliyorum. Gezilmiş, görülmüş, konuşulmuş, hepsi de anlatılmayı bekleyen tonla şey terkimde. Haliyle koşuşturmuşluk ve yorgunluğu da getiriyorum beraberimde. Serpil ve Berkant karşılıyor bizi havaalanında. Memlekete dönmek güzel, daha arabaya binmeden "şunu gördük, bunu oynadık, bilseniz neler oldu" muhabbeti kopuyor. On beşinci kez dönüyorum seferimden. Fethedilmiş oyunlar, tanışılmış insanlar, varılmış mutabakatlar, resimler, videolar… Ve her zamanki gibi bir özlem getiriyorum beraberimde.

On beş seferdir çok güzel yerlerden geliyorum ama vardığım yer hep aynı: Bir havaalanı. Xian'dan geliyorum, Los Angeles'dan, Milan'dan, Singapur'dan, Londra'dan, Köln'den... Ama hep bir uçak yolculuğuyla sonlanıyor maceralar. Ben bu etkinliklerden birinden çıkıp arabama bindiğimi ve doğruca evin yolunu tuttuğumu hayal ediyorum hâlbuki. Akşam video upload etmek için otele değil ofise döndüğümü. Yaşananların uzaklarda değil burada gerçekleştiğini. Zaten orada olduğunuzdan, sizin de "Neler oldu acaba, neler gösterildi?" diye merakla beklemediğinizi.

Hayal etmekle de kalmıyorum. Böyle olsun diye uğraşıyorum deliler gibi. On senedir oyuncular buluşup eğlensin diye çabalıyorum. On beş tane muhteşem etkinliğe gitmişsem, burada da bir on beş harika etkinlik yapmışızdır. Kim ne derse desin hepsi de çok güzeldi. Her şeyine koşup da hiç göremediğim Princess Otel'deki ilk FIFA 98 turnuvasından tutun da geçen sene resmen CeBIT'i yıktığımız TeknoSA şovuna kadar. Ama ne kadar çabalasak da o uzaklardaki on beş ile buradaki on beş arasındaki uçurum öylesine büyük ki.

Yaz geldi mi festivalden festivale koşuyor gençler. Oyunların başı neden kel?



Eksikler bitmez
Mekânların yetersizliğinden dem vurabilirsiniz, sektörün bir türlü gelişememesinden, sponsorların eli sıkılığından. Ama eninde sonunda hepsi bahane, hepsi gelir geçer, adım adım hepsi çözülür. Ama çözemeyeceğiniz bir sorun var ki Türkiye'de oyuncuların etkinlik beklediği, bir etkinlik olsun da koşa koşa gidelim dediği yok.

Gamescom'da Kaan'la dolanıp her köşe başında oyun karakterine bürünmüş bir cosplay'ci gördüğümüzde hep aynı muhabbeti yapıyoruz. Bu etkinliği oldu ki İstanbul'da aynen böyle yaptık, yahu gezmenin, görmenin, eğlenmenin ötesinde renk katacak bu kadar oyuncuyu nereden bulacağız? İstanbul'un nüfusu istediği kadar sekiz misli olsun Köln'ün. Biliyoruz ki ne yaparsak yapalım, böylesine büyüyüp renklenmeyecek.

Yanlış anlamayın sakın… Bu yüzden oyuncuları suçlamıyorum. Sen etkinlik yapacaksın ki insanlar alışsın gelmeye, renklenmeye. Yaptık da ama en sık yaptığımızda yılda üç tane yaptık, fena geçmeyen yıllarda iki, bazı yıllar topu topu bir etkinlik. Bu işi ne kadar bilirsek bilelim insanın nefesi bu kadarına yetiyor. Bir etkinliği planlamak altı ay, bir yılsa topu topu on iki ay. İstanbul'un bütün büyük beş yıldız otellerinin en büyük salonlarını kapattık, iki kere ParkOrman'ı bile kiraladık. Kocaman etkinlikler de yaptık. Ama o bitti mi altı ay çöl çorak ortalık işte, ne yaparsın?

Kim var başka?
Şunca sene geçti, bir tane daha adam akıllı çalışan, düzgün iş yapan, organizasyonu bilen rakip çıkmadı ki. Yıllarca bir tane adam gibi rakip olsun istedim yahu. Biz bir etkinlik yaptık mı iki ay sonra da onlar patlatsın. Altı ay uyumasın oyuncular. Üçüncü rakip gelsin, dördüncü, beşinci, her ay olsun bir şeyler. Nüfus yetmiş milyon, yetmiş tane etkinlik olsa bana mısın demez. Bakın müzik festivallerine, biri bitmeden diğeri başlıyor. Yaz geldi mi festivalden festivale koşuyor gençler. Oyunların başı neden kel?

Ama bugüne kadar oyun organizasyonu yapacağım diye çıkan kim varsa, ya iş bilmez ya dolandırıcı çıktı. Bin metrekare küsur alana yirmi bilgisayar kurup süper etkinlik yaptım sanan mı ararsınız, para ödülü var diyip ödemeye gelince ortadan kaybolan mı? Her kepazelikte oyuncular biraz daha soğudu etkinliklerden, iki firma daha yemin etti bir daha sponsor olmamaya. Hiç lafımı sakınacak değilim, bu sektörde daha bizden başka adam gibi bir organizasyonu çekip çevirmeyi bırakın, yanına yaklaşan olmadı. Hep aynı üç beş adam her etkinlikte Faruk, Kaan, Serhat, Damla, Tuğbek… İşin acısı, belki adam gibi bir şey yaparlar diye hepsine de yardım teklif ettik. Elin etkinliği için altmış tane bilgisayar yükleyip götürdüğümüzü bilirim, aman düzgün etkinlik yapın diye. Yine de hüsran, hep hüsran.

Ve gelecek
Bak yine güzel bir etkinlikten döndük, evet maalesef yine bir havaalanında son buldu yolculuk. Yine soracaksınız, "bizde niye olmuyor böyle" diye. Anlatıyorum ki anlayın bizde neden olmuyor. Peki, şimdi ne olacak, hep böyle mi devam edecek?

Etmeyecek, ettirmeyeceğiz. Her şeyin üstüne bir çizgi çektik. Bugüne dek ne yaptıysak bir kenara koyduk. Şimdi sıfırdan alıyoruz her şeyi. Günler geceler düşündük etkinlik yapmayı aşıp da çölü nasıl yeşertiriz diye. Şimdi yepyeni bir şeyle geliyoruz. İki ay önce demiştim ya bombalarımız var, dünyanın en büyük oyun ligi geliyor diye. Geçen ay Turtle Entertainment ile imzamızı attık ve Electronics Sports League, daha çok bilinen adıyla ESL'in Türkiye ayağı için çalışmaları başlattık. Bundan sonra turnuva namına ne yaparsak hep ESL olacak. Yılda iki kere değil, yılın her günü turnuva bundan sonra. Resmi açılışına biraz daha var, zamanı gelince yapacaklarımızı anlatırız uzun uzun. Ama şimdi toz tutmuş Steam hesaplarını, bir kenarda unutulmuş Warcraft CD'lerini, ele alınmayalı yıl olmuş direksiyonları, gamepad'leri hatırlamanın zamanıdır. Takım arkadaşlarınızı arayın, şu taktik haritaları bir daha basın. Söylemedi demeyin, en fazla iki ayınız var ısınmak için.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

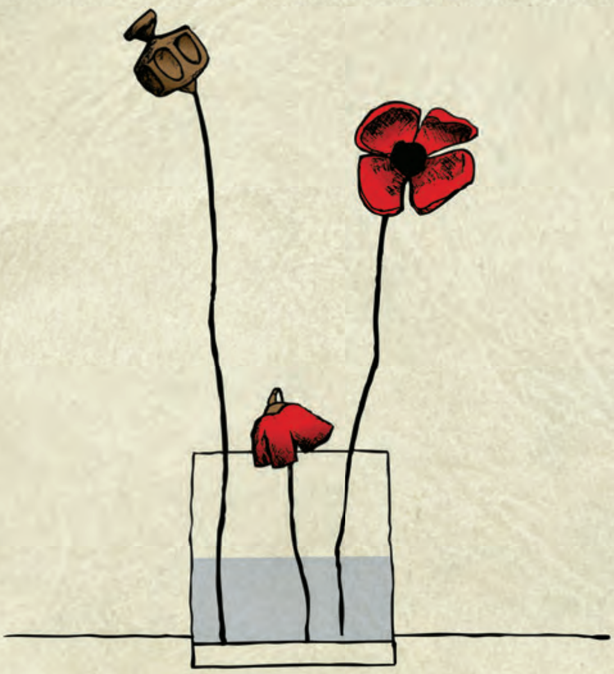
İnsanı tamir eden bozuk şeyler

Tamam, hayatımın dört bir yanını dergiyle kapatmış, kafayı Oyungezer'le ve onun hayatıma kattıklarıyla bozmuş olabilirim. Sayfalarla örülmüş duvarların arasına gömdüğüm bu bedeni çıkartıp sokakta yürüttüğüm zamanlar artık sıradışı bir şeyler yapıyormuş gibi hissediyor da olabilirim. Vitrinlere bakmak, dükkânlara girip çıkmak, tramvayın çanlarına raylardan uzaklaşarak tepki vermek gibi sokaksal reflekslerimi yitirmişim mesela, yürümekte olduğumu ancak yol bir yerlere saplandığında fark edecek kadar kayıp ve ruhsuz bir yaya olmuşum. Dahası da var aslında. Birkaç yıl önce bilinçli bir tercihle takip etmeyi bıraktığım günlük haberler konusunda ipin ucunu iyice kaçırmış durumdayım. Bombaların patladığını, ülkelerin kapıştığını, acı çeken insanları, salıverilen suçluları, dünyanın belini büken büyük olayları herkesten sonra öğreniyorum. Gazeteler yerine sadece oyun haberlerinin yer aldığı blogları takip ediyorum, televizyon izlemek o kadar sıkıcı geliyor ki sadece uyumama yardımcı olsun diye zaman zaman karşısına geçiyorum, bir zamanlar hiç kaçırmadığım programlar hâlâ yayında mı değil mi onu bile bilmiyorum.

Doğrudur, dünyayla ilişkim zayıfladıkça daha bir yabanileşiyorum belki, eskisi kadar insan canlısı değilim. Işıklar ve sesler ve kalabalıklar heyecanlandırmıyor da ürkütüyor beni artık. İnsanları gözlerinden değil, yazdıkları mail'lerden tanıyorum. Yüzleri değil yazılı sözcükleri tutuyorum aklımda, öyle yeni bir zihinsel fihristle kategorilere ayrılıyor kayıtlarım. "Tanıdık" dediğimiz türden bir yakınlık seviyesinde olduklarımın bir kısmının hangi şehirde yaşadığının değil, dahi anlamındaki de'leri ayırıp ayırmadığı bilgisine daha hâkimim.

Sonuç olarak daha dijital, daha yazıya dayalı, internetli, basbayağı 19 inçlik bir bakış açısına ve o monitörün gösterdiklerine kilitlenmiş bir dünyanın içinde, kablolu bir yaşam sürdürüyorum. Hepsinin bizzat benim tercihim olduğunu söyleyemem, çok gurur duyarak da anlatmıyorum bunları ama sorumluluklarımdan geriye kalan ve kendi akışına bıraktığım hayatın yine de severek yaşadığım bir kısmı bu da. Bütün bunlardan bahsetmemin asıl sebebiyse bu ayın sadece bir haftası içinde tüm bu düzenin nasıl yerle bir olduğunu daha ballı bir dille anlatabilmek. Neler oluyor, kendime yeni bir "yaşam açılımı" mı sunuyorum diye sorduğum noktada bulduğum cevabın yarattığı etkiyi biraz olsun size de hissettirmek tek istediğim. Böyle de kötü bir kurgucuyum, hikâyemin sonunu daha ortasında açıklıyorum neredeyse.

Bir şeylerin değişmekte olduğunu, geçen sayıyı bitirdikten sonra evde geçirdiğim günlerin sonunda fark ettim.

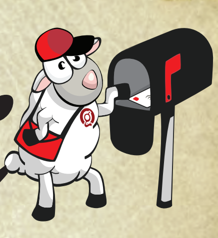


Bir şeylerin değişmekte olduğunu, geçen sayıyı bitirdikten sonra evde geçirdiğim günlerin sonunda fark ettim. Mesela hiç yemeksepeti'nden sipariş vermemişim o hafta. Onun yerine mutfağa girdim, tarz olsun diye mutfak önlüğü bile taktım ve fırında yemek pişirdim, hem de güvendiğim yemek tarifi sitelerine girmeye ve tarif filan almaya yeltenmeden. Sonra gerçek bir yürüyüşe çıktım, sadece Ziggy'yi dolaştırmak için değildi. En klasiğinden, birkaç damla yağmuru görünce neşelenerek, ayakkabı dolabına koşarak, sonra da inip ağaçlı yolu takip ederek… En inanılmazı, yazın başından beri dönüp bakmadığım, boş verdiğim, ertelediğim o havuz sefasıydı. Burnumuzun dibindeki havuza gittim, dipten kum çıkartmak mümkün değildi ama suyun dibine dalıp ayaklarıma baktım, buruştuklarını görene kadar yüzdüm. Sonra evin salonundaki radyoyu açtım, sevdiğim şarkı çalsın diye bekledim, playlist'imde olmayanları duydum. "Nasılsa Skype'tan konuşuruz yine" diyerek çok da uzağa gitmiyormuş gibi kendimi avuttuğum fakat bir yıllığına ve ta Amerika'ya gidecek olan yakın bir arkadaşımı eve çağırdım, küçük bir ev partisi düzenledim. Yıllardır görmediğim başka arkadaşlarımın da olduğu bir akşam pikniğine katıldım. İlk defa gazetenin Pazar ekini okuma işini Pazartesi'ye ertelememe gerek kalmadı. Televizyon izlediğim anlar bile oldu, gerçi o hâlâ sıkıcıydı. Ama aylardır elimde sürünen, cildi dağılmaya başlayan kitabımı okudum, bitirdim. Ay yerinde mi değil mi diye her gece kontrol ettim. Taksi yerine minibüse bindim bir kez, o kadar da vakte sıkışık değilim gibi geldi çünkü.

Buraya kadar sabrettiyseniz tüm bunların nedeni de bilmek istiyor olmalısınız. Söyleyeyim, evdeki bilgisayarım bozuldu. Ne iş taşıyabildim eve, ne oyun. Ne Google vardı, ne Facebook, sözlük, blog, mp3… Şimdi derginin bitmesini, işlerin hafiflemesini bekliyorum. Kaan söz verdi, bilgisayarımı tamir edecek ve bu "sıradışı" günler sona erecek.

Not: Bilgisayarım olmadığı için bu ay köşemi deftere yazdım, sonra bilgisayara aldım. Sayfalar boyu giden, yazdıkça bozulan el yazımı yeniden görmek de acayip bir histi ama karakter sayısını kontrol edememek çok can sıkıcıymış.

Posta İdaresi



“Dergiyi almaya tekrar başladığımda hayatımın bu kadar değişebileceğini kim tahmin edebilirdi ki?”

Çok sıcak bir ayda, esen bir yerlerde olmak güzel bir şey. Çıplak oturacak kadar sıcak ama terletmeyecek kadar serin olması, akşama doğru birazcık ürpermek... Posta İdaresi'nin de sizin üzerinizde böyle bir etkisi olsa keşke, dünyanın en güzel işini yapmış hissederim kendimi. Umarım biraz olsun yaklaşıyoruzdur. Posta İdaresi'ne 23. kez hoş geldiniz.

GARİP SORUNLAR

Aylardır okuyup tek bir mesaj bile atamadığım Oyungezer ailesine selamlarımı iletiyorum. Çok resmi başlayan bu mesajımı, ilerki aşamalarda daha samimi yapabileceğime inanıyorum. Her neyse mesajın içine etmeden sorucuklarıma geçeyim :)

Hoş geldin Cenk. Her şeyin bir ilki vardır, üzülme geç kaldığını düşünüp. Hepimize yer var burada. Hadi klişeleri bırakıp ben de cevaplara geçeyim.

1- Guitar Hero World Tour hastasıyım fakat şarkı çalarken notalar geriden geliyor. Saat gibi geri kalıyor. Şarkının başında normalken sürekli bu geri kalma olayı artıyor ve şarkı bittiğinde ben hâlâ notalara basıyorum. Grafik seviyesini artırdığımda bu sorun yok oluyor fakat bu sefer de oyun kasıyor. Böyle kimsede duymadığım saçma bir besin zinciri içindeyim. Oyun korsan (orijinalini bulsam kesin alırdım ama yok, çok korsan oyun almam, orjinal oyunu ayda bir kez aldığımdan iyi seçmem lazım, multiplayer'ı güçlü olması lazım)... Dediğim gibi oyun korsan ama korsanı olan arkadaşlarımda öyle bir sorun yok.

Oyunun korsansa her türden farklı problemle karşılaşabilirsin, başkalarında olmaması maalesef sende olmayacağı anlamına gelmez. Guitar Hero'yu çok oynamışlığım yok ama sorununu Volkan'la paylaştığımda oyunda “bazen” lag olabildiğini ama bunun sürekli olmadığını söyledi. Doğrusu pek bilemiyorum, web'de de biraz aradım ama pek bir şey çıkmadı karşıma. Bu arada “korsanı olan arkadaşlar” çok güzel bir olaymış, “Personal Jesus” gibi bir şey olsa gerek.

2-Tek CD (veya DVD)'lik oyunlar bilgisayarıma yüklenmiyor. Orijinal de olsa korsan da olsa genelde hepsi %70-80 arasında takılıp kalıyor.

Ah bu ne biçim sorun ya. Dur ben ofise bir sorup geleyim. *(İlginç bir gözlem olmuş bu Cenk ama sorunun CD/DVD sayısıyla alakalı olma ihtimali bizce sıfır. DVD sürücün ufaktan pes ediyor olabilir, kullandığın DVD ya da CD'lerin kalitesiyle de alakalı olabilir fakat bilgisayarın “bu oyun tek CD'lik, kurmuyorum işte” gibi bilinçli bir tavır içindeyse, sorun senin zannettiğinden çok daha büyük bence, kurtul o bilgisayardan Cenk, manyak o, fişini çek! -Serp.)*

Az, öz ve uzun sorularıma acil yanıt bekliyorum. Yayınlayın diye bir isteğim yok ama bir çözüm yolu söylerseniz çok iyi olur. Sağlıcakta kalın, sıcakta değil.
Cenk Hanyaloğlu

Eh, pek yardımcı olamadık maalesef Cenk ama sen de pek acayip sorunlarla çıkmışsın karşımıza. Bir dahaki sefer çalıştığımız yerden sor, olur mu? Sevgiler.



Sahneyi cesurca savunmak mıdır Guitar Hero olmak?

DÜNYALAR ÇARPIŞINCA

Merhabalar sayın Mehmet Kentel;

Merhaba Sevgili Etfal K. Timuroğlu (K. ne demek? =p),

Uzun girişleri çok fazla sevmiyorum aslında, ama yine de, kendimle çelişme pahasına sizin hayatımızdaki etkinizden söz etmem gerekiyor. Sanırım 12 yaşındaydım sizin kadronuzun çıkardığı bir dergiyi ilk kez elime aldığımda... Hatta çok net hatırlıyorum, o sayı Serpil Abla'nın kısa bir süreliğine

SON KARAR — Oyungezer Eylül 2009

Tatil Kafası	★★★☆☆
Sivrisinek	★★★★★
GamesCom	★★★★★
Faranjit	★★★★☆

Ne kadar Okunur? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

Yaz bitti, okullar açılıyor, beslenme çantası, suluk, bir de Oyungezer çantaya giriyor!



SINIF — YATAK — WC — YOL

3... 2... 1... Fight!

Sevgili Mehmet, bana Radiohead grubunu öğrettin. Bunun için sana ne kadar teşekkür etsem azdır. Bir yazında görüp merak sonucu aldığım “In Rainbows” albümünü İngilizce bilmeyen arkadaşlarıma bile baştan sona ezberlettim bu yüzden benden tiksiniyorlar, ama onda senin vebalin yok. Kısaca sağol, her ay Thom Yorke resimleri basmaya devam et lütfen:) **(heyoo –MK)**
Sevgili Mehmet, Anlam Arayışları bölümünü pek sevmiyorum. İncelemelerin çok güzel ama Anlam Arayışları (ve belki de biraz da Posta İdaresi) bölümünde biraz çok ukala gibi oluyorsun. Artık can ciğer dost olduk bunu söyleyebilirim. “O da senin tarzındır” deyip topu sana atıyorum. Yani ne biliyim güzel kitaplar okuyorsun, en “kick-ass” filozofları falan takip ediyorsun, bu okumuşluğunla ya mühendis çıkman lazım ya da daha mütevazı olman lazım. Evet sabah rüyamda gördüm de maili attım o yüzden uykulu halimi mazur gör. İyi çalışmalar.

Sevgili Kaanal1905 (keşke bir imzan olsaydı, mail adresinden apartmasaydım adını =), Radiohead elçiliği yaptığım için çok mutlu oldum, hiçbir şey beni üzemez şimdi. Ama ühü ya, neden sevmiyorsun Anlam Arayışları'nı (“ve belki biraz da Posta İdaresi”ni)? Yukarılarda bir yerde dedim ya “dünyalarım çarpıştı” diye, aslında benim Anlam Arayışları'nda yapmaya çalıştığım böyle bir şey. Yoğun bir akademik hayatım var, mecburen (ve aynı zamanda keyifle de) dünya kadar okuyorum, üstelik oyunların önemli şeyler olduğunu düşünüyorum ve sosyal bilimlerin araçlarının oyunları anlamak için kullanılması gerektiğini, dahası kullanılabildiğini de. Anlam Arayışları bölümünde yapmaya çalıştığım şeyin, henüz çok amatörce olsa da önemli olduğunu ve daha başka insanlar tarafından da yapılması gerektiğini düşünüyorum. Kaldı ki dünyada ve biraz gecikerek de olsa Türkiye'de akademi içinde böyle bir alan açılmakta olduğunu izliyoruz. Bence popüler dergiler de bu eğilime kayıtsız kalmamalı. Mesleki bir deformasyon sonucu bazen fazla iddialı laflar ediyor olabilirim, bazı bağlantıları gereksiz zorluyor olabilirim ama emin ol (ve emin olun) ki asla “en kick-ass filozofları falan” takip ettiğim için hava atıyor değilim. Ve lütfen eleştirilerinizi paylaşmaya devam edin ki yazılar sayesinde gerçek bir iletişim sağlayalım (bu arada rüyana girdiğim için çok özür dilerim, korkunç geçmiş olmalı=).



Kıyamadıklarımız

Diyor Ki...

Hakan Kabaran

....Yok cidden bulamıyorum bahsetmek istediğim şeyi. Belki kendime yetiyorumdur bu halimle? Her ay giriş cümlesini ("Selam Mehmet" ya da "Oyungezer ekibi" ya da "Posta İdaresi") yazdıktan sonra bomboş kalıyor sayfa. Ve pencereyi kapatıyorum. Ama diğer yandan kafam dopdolu. Bahsedecek çok şeyim var belki ama yazarken değil konuşurken daha rahatım. Ondan olabilir boş sayfaların sebebi. Sonra ana habere kulak kabartıyorum. Başbakan döner-kebap yerken bir grup üniversite öğrencisi "Açız!" diyerek harçları protesto etmiş. Ekrana dönüp bakıyorum. Benimle aynı yaşlarda bir üniversite öğrencisini iki tane takım elbiseli adam kollarını çevirmiş, bir yere götürüyor. Kadın erkek ayrımcılığı bir anda ortadan kalkıyor çünkü ayırt etmeden herkesi o şekilde topluyorlar. Kolun o şekilde çevrildiğinde ne kadar acı verdiğini ve hareket bile edilemeyeceğini hatırlıyorum bir anda. Psikopat arkadaşlarımdan birisi göstermişti. Ama iki kolun aynı anda o şekilde çevrilmesi? Ardından 13 saat boyunca gözaltına alınmak? Ne yalan söyliyeyim, bazen etrafımızdaki onlarca çelik yelekli, silahlı polisin "koruması" altında meydanlarda toplanırken aklıma geliyor bunlar. Sanırım korku içime işliyor. Ama şimdilik engel olabiliyorum....



Fırat ve Birgil Ercili biraderler Efes'te



L. Cohen Adalar'da (bu kadar düştük di mi?)



Samet Taşlı Foça yolunda trafiği kesmiş, dergi okuyor.



Ali İzzet Gökçeada'da kafasını kuma gömüyor.

dergiyi bıraktığı sayıydı, veda yazısı vardı **(oh iyi ki görmedim o dönemleri ben, ÖSSmania zamanlarımda –MK)**. Ondan sonra belli bir süre boyunca fırsatım olmadı, alasım gelmedi bir türlü, yani anlayacağınız sebebi ne olursa olsun almadım dergiyi. Sizin derginiz benim için ortaokuldan liseye geçişin sembolüydü, o yazılardaki ufak tefek detaylar, bilgi kırıntıları, köşe yazılarında anlatılanlar... Ufkumun genişlediğini, gözlerimin kenarına çarptığını hissedebiliyordum. Bir de forumlarınız vardı, içerisinde benim kafamdan insanlarla konuşuyordum, tartışıyordum, onlardan öğreniyor ve onlarla bilgilerimi paylaşıyordum. Bu ikisi beni büyütmüştü, belki beşikten okula değil ama çocukluktan yetişkinliğe. Ne mutlu ki o dergide başlayan tecrübe buralarda devam ediyor, hem forum, hem dergide, her ne kadar artık ben liseyi bitirmiş ve üniversiteye yeni başlamış olsam da... Neyse ben sorularıma geçip sululuğu biraz bırakayım değil mi?

Hiç de sululuk değildi ki Etfal. Pek çokları bu ekibin yaptığı dergilerin kendi hayatlarındaki etkisinden bahsediyor ama pek azı bu kadar güzel anlatıyor, çok teşekkürler. Hemen hemen benzer yollardan geçmiş birisi olarak söylediklerini çok içimde hissettiğimi söyleyeyim.

1- İlk sormak istediğim soru ofisinizle alakalı, anladığım kadarıyla şehir dışında olan bazı yazarlar var; bu yazarların ofise gelip gidişi zor oluyor mu? Ankara'da okuyan bir yazar varsa mesela ofise zırt pırt gelmek istiyorsa yardımcı falan oluyor musunuz kalacak yer olarak?

Evet, İstanbul dışında yaşayan birçok yazarımız var, hatta bazı yazarlarımız utanmayıp yurtdışında da yaşıyor (ya da bir süre yaşayıp geri dönüyor). Neyse ki özellikle yeni ofisimizde kalma imkânları normal bir ofisin oldukça üstünde. En son yaptığımız "ofise hoş geldik" partisinde, hem okurumuz hem de online editörlerimizden olan Deniz ofiste daha önce kullanmayı akıl edemediğimiz bir yer de buldu hatta kendisine uyumak için: Masa altı. Tabii parti kafasıyla kimse sorgulamadı ama üstünde çatısı olan bir yerde neden masa altında uyumak istediğini sonradan düşünüp garipsedik.

2- Yazmanın yazmamaktan zor olduğu anlar oluyor mu sizin için? Yani mesela arada aylarca Türkçe konuşmamış gibi hissediyor musunuz, kilitlenme oluyor mu? Oluyorsa nasıl aşıyorsunuz bunları?

Yazmak benim için birçok zaman yazmamaktan daha zor. Bu zorluk da aslında her seferinde yeni bir dünya yaratmak, yeni yalanlar söylemek, kendinden bazı par-



NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, bir de bu metni hep kopyala-yapıştır tekniğiyle düzenlediği için kendinden utanıyor. Tembelsin konsey, tembel.



Bu köşenin resmi sponsoru Kaan'ın ArmA 2'de yakadığı bu sahneye ne diyeceksiniz? Resimaltınızı en geç 18 Ağustos günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ

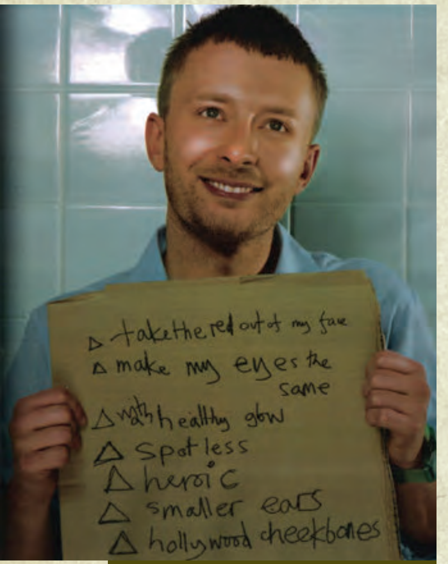


Tamam şu ekran görüntüsü için resimaltı isteyerek biraz eşeklik ettik belki ama PEH'i etkilemeyi başaran bir tane bile aday çıkmaması...

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
OlmadıOGZ!1!bir11!

Bir Ayıbın Anatomisi

AYIP: Organize Sanayi dosya konusunun başlığı (*"Bu ay yemekte geçen aydan kalanlar var"*) ve spotu (*"Geçer, hatta geçti. Bir sürü ıvır zıvır olay oldu, kimse hatırlayamadı. Ucuza sistem kapattık, kısa ayın kârı oldu"*) arasındaki garip uyumsuzluk.
NASIL?: OGZ ofisinde ayın son günleri. Serpil yorgun, aç ve bilaç çalışmakta, yazı kontrolü yapmaktadır. Açlığı artık dayanamaz bir hale gelince dolapta ne var diye bakmaya gider. Hâlâ geçen aydan kalan yemekler vardır. En az küflenmiş olanını mikrodalga fırına koyar, bozuk yemek ayarına getirir ve ısıtmaya başlar. Yemeğini alıp geri döner. Karşı bilgisayarında çalışmakta olan Damla'nın dili damağına yapıştığı için Gtalk'tan "yemekte ne var?" diye sorar Serpil'e. Serpil, Damla'ya yazdığını zannederek, o sırada düzeltmekte olduğu dosya konusu başlığını ("Bu ay da böyle geçer mi?") pek güzel biçimde "Bu ay yemekte geçen aydan kalanlar var" olarak değiştirir. Kimsenin ruhu duymaz. Sorusuna asla cevap alamayan Damla açlık ve susuzluktan faranjit olur *(Hikâyenin sonu gerçekten gerçek, gerçekten -Serp.)*.



Bu köşe Thom Yorke köşesi, bu kafa radyo kafası.

çaları yazının içine gömmek gibi gayet yazı yazmanın doğasında olan şeylerden kaynaklanıyor. Yazı yazmanın bir ihtiyaç olması onu kolay yapmıyor yani. Özellikle her ay tekrarlayan ve bir yere kadar normalleşen bölümlerde, deadline periyodlarıyla belirlenen yazılar yazmak bazen gerçekten çok zorluyor ve sıkıyor beni. O yüzden mümkün olduğunca farklı şeyler yazmaya, kendimdeki farklı şeyleri açığa çıkartmaya çalışıyorum.

3- Size bir itirafım var, bu biraz şahsi ama umarım affedersiniz. Ben sizi eski dergide hiç sevmiyordum, hatta keşke Oyungezer'e gelmese demiştim hakkınızda. Ama nasıl bir şeyse Oyungezer'de favori yazarım oldunuz... O dergiden buraya siz mi değiştiniz, yoksa ben mi?
Sanırım ikimiz de değiştik Etfal. Yani öyle olmalı. Ben eski dergiye girdiğimde 19. yaşımın ortalarındaydım, mektup cevaplamaya da yaklaşık bir sene sonra başladım. Eh, dört senedir aynı kalmış olma ma imkân yok. Sen de aynı kalmamışsındır herhalde ve bir yerlerde buluşmuşuzdur. "Favori yazar"dan tam olarak ne anlamalıyım bilmiyorum ama artık sevişiyorsak çok mutlu oldum.

4- Dergideki en genç yazarınız kim? Hani bu işi denemeyi düşünüyorum da uzun zamandır, acaba geç mi kaldım yoksa daha çok mu senem var merak ediyorum, onun yaşını öğrenirsem belki bir fikir edinirim.
Yiğitcan Oyungezer'e girdiğinde henüz 16 yaşındaydı, şimdi de işte 18 civarı bir şey olsa gerek =) Dergiciliğin yaşı pek yok doğrusu, kaç yaşındasın bilmiyorum ama cümlelerin gayet güzel gözüküyor, belli ki ne çok erken bir yaştasın, ne de geç kalmış.

5- Son sorum da sizinle alakalı biraz; ben Radikal gazetesinde sizin isminizi gördüğümü sanmıştım, bu çok uzun süre önceydi ama hâlâ emin gibiyim. O haberde sözü geçen ve Boğaziçi Üniversitesi'ndeki bir grubun sözcüsü olan siz miydiniz? Umarım öyledir, böyle politik konularda "rahatsız" olan; bunu dile getiren ve her şeyden önemlisi, bunu medeni ve seviyeli bir biçimde yapmayı başaran insanların gazetelerde daha çok şey söylüyor olmasını istiyorum çünkü. Umarım çok daha büyük yerlerde de okuruz kelimelerinizi.
Ah, dünyalarım çarpıştı şu anda (bkz. Seinfeld dizisi, George Costanza'nın *"Dünyalar Çarpışıyor!"* tiradı). Doğrudur, Boğaziçi merkezli yaptığımız çeşitli etkinlikler, gösteriler, birçok gazetede ve televizyonda yayınlandı. Sanırım senin söylediğin, Tuzla Tersanesi'ndeki ölümleri ve korkunç çalışma koşullarını protesto etmek için başka okullarla beraber düzenlediğimiz *"Türkiye Tuzla Olmasın!"* yürüyüşüydü. Basın toplantısı düzenlemiştik yürüyüşten önce, açıklamayı ben okumuştum. "Grup sözcüsü" gibi bir durum yok ama =) Ve evet, umarım sen de yeni başlayacağın üniversitende benzer faaliyetlerin içine girer, bu ülke ve dünya hakkındaki "rahatsızlıklar"ını duyurma imkânı yaratırsın. İnsanlarla böyle konular üzerinden yan yana gelmek kişiyi inanılmaz geliştiren ve değiştiren bir şey. Üstelik biz Tuzla'ya yürürken bize otobüslerden el sallayan teyzeleri, korna çalarak selamlayan şoförleri, Tuzla'da bizi karşılayan işçileri düşününce, değişenin sadece biz olmadığımızı da görüyorum.

Umarım her şey çok güzel, çok rahat gidiyordur sizin için,
Sevgiler,
Eftal K. Timuroğlu
Her şey yolunda Etfal, umarım senin için de öyledir. Çok güzel mektubun için çok teşekkürler, az mektuplu ayı son anda kurtardığın için de ayrıca şükranlarımı sunuyorum sana.





Oyungezer Forum'un İzmir buluşmasında üstünde OGZ yazan çimler görüldü. Hayretler içinde kalındı.

Gezenti

Damla Süllü



Çözünürlüğü düşük, fotoğraf kalitesi standartlarımızın altında kalmış olabilir. Erden dudak bükmüş, "ya kötü çıkar bu" demiş olabilir. Yazın sağa sola giden okurlarımız birçok güzel fotoğraf çekip buraları şenlendirmiş olabilir (bkz. "Onlara da kıyamadık" kutusu). Fakat bu resme aşık olduk. Geceleri yanında yattık, kalbimizin üstünde taşıdık, dipsiz gecelerde sabahlarken göz ucuyla ona bakıp ferahladık. Damla'ya bu anı yakaladığı ve bizle paylaştığı için sonsuz teşekkürler. *Oyungezer bazen kuşlara biraz daha yakınlaşıyor...*



SİZ DE YAZIN...
postaidaresi@
oyungezer.
com.
tr
NE DURUYORSUNUZ
YAHU?

HAVUZ GİBİSİN DALMAK İSTİYORUM

Selam Oyungezer!
Sizi Twitter'dan takip ediyorum. Ofiste acayip güzel zaman geçiriyormuşsunuz gibi görünüyor. Gerçekten de öyle mi?
Ühü, sadece Twitter'dan mı takip ediyorsun? Dergiyi de oku ya, çok güzel yazılar yazıyoruz valla bak, oku bizi =) Ve evet, ofisin keyfi yerinde olduğunda acayip gırgır oluyor, pek eğleniyoruz. Yani biz serbest yazarlar biraz daha az nasipleniyoruz bu eğlencelerden ama partilerimiz falan şahane oluyor hakikaten. Yeter ki ben sarhoş olup şarkı söyleyeyim =)

Ofiste havuz var mı? Biz de girebilir miyiz?
Ofiste havuz yok ama küvet var. Gelirsen ofise girebilirsin tabii, ama eğer Erden'den yer bulursan. Erden genelde küvette çalışıyor çünkü.

Dergi çok güzel. Arkadaşlarımla hep beraber okuyoruz. Ay sonuna doğru dergi elden ele dolaşmaktan pırtık pırtık oluyor. Ama olsun ben gene de tüm Oyungezerlerimi saklıyorum.
Aferin sana =) Ama bence arkadaşlarından bir tanesini ikna et, o da alsın Oyungezer, onun dergisi dolaşsın elden ele. Böylece seninki de pırtık pırtık olmamış olur. Biz de oh 1 milyar dolar daha kazanırız mis (1 dergiden ayda 1 milyar dolar kazandığımızı biliyor muydunuz?).

Biz 7-8 arkadaş toplanıp internet kafeye gidip WoW oynuyoruz. Siz de ofiste toplu WoW partileri yapıyor musunuz?
Valla ben yapmıyorum, yapana da karışmıyorum. Ama bence yapılmamalı. Ofiste toplu sucuk partisi yapılmalı bence. Ya da "SingStar: Queen" yapmalı ve ben söylemeliyim. *We are the sucuks, my friends. And we'll keep on eating, till the end.*
WoW kartları var ya hani parayla alınan ve oyun zamanı veren. Onları dergide dağıtmayı düşünüyor musunuz?
Valla ben düşünmüyorum, düşünene de karışmıyorum =) Şimdi buradan bir parantez girecek ve hop Serpil ya da hop Sinan söz alacak. *(I hope.. umarım yani, belki veririz, olur mu olur, size de çıkabilir. Bilemedim ben CnGz, yok galiba öyle bir planımız, sanırım -Serp.)*

Sorularım bu kadar. Cevap gönderseniz yeter. Dergide yayınlamasanız da olur. Sevgiler, CnGz
Çok teşekkürler CnGz, "yayınlamasanız da olur" demişsin ama biliyorum ki içten içe istiyorsun mektubunun yayınlanmasını. Eh, kıramadım ben de seni, doğam gereği. Hoşçakal.

Tatillerin içinden yazdım size bu ay. Daha doğrusu siz bana tatillerin içinden yazmışsınız, ben de onlara deniz üstünden, gölge kenarından, şemsiye altından cevap verdim. Yaz rehâveti hepimizi vurmuş, sizden pek az mektup geldi, benim enerjim düşüktü. Öyle ya da böyle, bir ayı daha geride bıraktık. Geçen sene buralarda "know how" çalıyordu. O zamandan beri saat hep 23:32, *sheer simplicity...*

Diyor Ki...

Tahir Varol

....Bu bağlamda diyebilirim ki eski oyunlardaki "saçmalıkları" bir güzellik olarak kabul ediyor ve oyunun kendi mantığı içerisinde değerlendiriyorum. Oyunun bana sunduğu "gerçeklik"te namlulardan el bombası çıkabilir, bir muslukçu hareket eden mantarların üstünden atlayarak kanatlı kaplumbağaların olduğu "habitat"lardan geçerek bir prensesi sırf bir kuru teşekkür için kurtarabilir.
O zaman "günümüz oyunlarının sorununa bakarsak, oyunların sorununun belki de "gerçekçi" olmaya çalışmalarında saklı olduğu düşünülebilir. İnsanlar gerçekten de gerçekçi olan şeyi daha mı çok sever? Oyunlar artık "daha gerçekçi" bir oyun alanı, "daha gerçekçi" bir yapay zekâ diye pazarlanır oldular. Oyuncuların istediği aslında bu muydu? Geçmişte Contra oynamış bir kitleye neden hep sanal gerçeklik ya da artırılmış gerçeklik dayatılmaya çalışılıyor? Zaten insanlar oyunları biraz da gerçeklikten kaçmak için oynuyorlar. Şimdi dört arkadaş toplansak da "dünyayı 'time-loop'tan kurtaralım hacım" desek olmaz ama Final Fantasy'de oluyor. Çünkü adı "fantasy". İnsanlar "gerçeklik" peşinde olsalardı "Operation Flashpoint, ArmA, Race Driver 2, Racer" oyunları şu anda çok daha popüler olurdu. Yalan da olmasın, popülerler ama herkese göre değiller. Toparlamak gerekirse iyi bir oyun hiçbir zaman gerçek dünyaya en çok yaklaşmış olan olmayabilir fakat kendi "hayal dünyasına" en çok yaklaşmış olan ve bu "hayal dünyayı" en iyi yansıtabilmiş olan pekâlâ "en iyi" oyun olabilir....



Yeter ki böyle macera dünyaları yaratmaya devam etsin The Adventure Company, biz hepsini gezmeye hazırız.

Macera Kumpanyası

Selamlar.. "Biz Bunları İstiyoruz" bölümüne Doom IV'ü (ya da adı her ne olacaksa) de dahil edeceğiniz en yakın sayınız hangisidir acaba?
Merhaba Deniz Onur, BBİ'nin içeriği sizin isteklerinize göre belirleniyor, o yüzden zamanlamasında da bu konuda atacağınız maillerin (faruk@oyungezer.com.tr'ye) yoğunluğu önemli rol oynuyor, bir de tabii oyun hakkında gelen yeni bilgiler. Bu ay yapılan QuakeCon'da Doom 4 için "oyun hakkında detayları gelecek senenin QuakeCon'unda açıklayacağız"dan başka bir bilgi gelmediği için, şimdilik BBİ'ye girmesi zor gözüküyor Doom 4'ün. Muhtemelen oyunu da 2010 Noel'inden önce oynamak mümkün olmayacak.

Bir de sizde ya da diğer dergilerde hiç görmediğim, daha da önemlisi bunun için şaşırdığım bir konu var: *The Adventure Company* oyunları (günahınızı almayayım belki de ben ıskalamışımdır). Ama gerçekten de "düz mantığın dışına çıkamayan oyuncular benim oyunlarımı beğenmese de olur" dercesine oyunlar üreten bu firma ya da herhangi bir oyunu hakkında (ne olur Outcry olsun :) kapsamlı bir haberi sayfalarınızda görebilmek beni çok mutlu ederdi, gerçekten!
Adventure Company çok sevdiğimiz bir firmadır Deniz Onur, *Syberia* olsun, *Post Mortem* olsun, bu oyunları hep sevgiyle yâd ederiz. Oyungezer yayın hayatına başladığından beri sadece bir oyun yaptılar ki onu da (And Then There Were None) inceledik sayfalarımızda. Yeni bir haber olursa onlar hakkında, kaçırmayacağımıza emin olabilirsin.

Aslında isteğim yukarıdaki iki maddenin cevabını en yakın Oyungezer sayısında bulabilmek ama mail'imin yayınlamasına da "hayır" demem açıkçası... :) Tüm Oyungezer ekibine başarılar...
Deniz Onur Destici
Memnuniyetiniz memnuniyetimizdir Deniz Onur, teşekkürler.

VAROLMAYAN BİR MEKTUP

- Merhaba Mehmet,
- Merhaba Varolmayan,
- Neden buraya geldiğimi biliyorsun değil mi?
- Evet, çok az mektup gelmiş bu ay, yaz rehaveti olacak, ben de seni çağırdım.
- Doğru, bahanen buydu. Ama ne zamandır beni buralarda ağırlamak istemiyor muydun zaten? Ne zamandır "ben burdayım!" diye bağırmamı istemiyor muydun?
- Öyle miydi? Bilmiyorum, hatırlamıyorum, kendimi parçalanmış hissediyorum şu an.
- Olur öyle, sıkma canını. Sana bir hikâye anlatmak istiyorum. Başlayabilir miyim?
- Ah lütfen, bayılırım okurların anlattığı hikâyelere.
- Beni bir okur yerine koyarak çok ince davrandınız, teşekkür ederim. Neyse hikâyeme başlayayım. Dün, bir elmayı emerek uyandım.
- Elma?
- Evet, elma. Ne diyeceğini biliyorum.
- "Çok klişe?" diyeceğim elbette.
- Evet, ama bu yeşil.
- Yine de. Kafanda fötr bir şapka var mıydı?
- Kafamda iki tane renk vardı. Neyden bahsettiğimi bilmiyorum. Ne zaman gideceksin?
- Nereye?
- Demek gideceksin gerçekten.
- Şey. Hayır. Bilmiyorum.
- Gideceksin, ben biliyorum. Belki birkaç sayı daha. Yanında ufak çocuğu da götüreceksin. Ufak çocuk senin adını düzeltecek. Sonra sen artık sıfatlarından birinden kurtulacaksın. Daha özgür olacaksın.
- Demek öyle diyorsun. Pekalâ. Sana iki sorum var.
- Soruları hangimiz soruyorduk acaba. Sor bakalım.
- Şarkı söyleyişim seni mutlu etti mi?
- Hayır, söylediğin sözler yanlıştı.
- Peki derslerim bitti mi?
- Bilmem, derslerin bitti mi?
- Sanırım, bitmek üzereler.
- Hoşçakal İdareci Mehmet.
- Hoşçakal Varolmayan.



Karanlık bir Oda



"Ne düşünmeye başladım biliyor musunuz? Bence DM bizi sürekli karanlık yerlere sokuyor çünkü karşımıza ne çıkacağını biz karanlıktayken planlıyor!" *- Başına bilinmeyen bir şey gelmesinden birkaç tur önce, bir oyuncu.*

CAN SUNGUR

İnsanların oynadığı bütün oyunların temelinde, normal şartlarda geçerli olmayacak kurallar ve belirli sınırlar vardır. Bu sınırlar dâhilinde, başkaları tarafından belirlenmiş kurallara uyar, mücadele eder, kazanırsak o kurallara göre kazanırız. Futbolda topa elinle müdahale edemezsin, golfta kulüp arabası ve bir grup köpekle sürek avına çıkamazsın, basketbolda topu ısıramazsın. Boks sırasında karşıdaki oyuncuyla anlaşıp hakemi araya alamazsın, Age of Empires benzeri oyunlarda zıplayan birimler yapamazsın. Bunlar uluslararası heyetler tarafından yıllar içinde belirlenmiş, neden orada olduğu son derece belli kurallardır.

Benzer şekilde sporda sahaların, yarışlarda parkurun, oyunlarda haritanın sınırları belirlidir. Oyunlar "benim kurallarım bu sınırlar dâhilinde geçerlidir" der, sınırları ihlal etmek, oyundan vazgeçmektir. Sınırları ihlal ettikten sonra oyun alanına dönmenin bir cezası vardır. Oyunun sınırlarını tehlikeye atmak, ne diğer oyuncular ne de kuralları uygulamakla görevli olanlar tarafından hoş karşılanır *(Tüfekler ve sopalardan mı bahsediyoruz?)*. Peki kurallar ve sınırlar neden bu kadar önemli?

Truman Show'u hatırlayın; tek bir adamın hayatını çevreleyen dev bir set, rolleri ve rollerinin işlevi belli yüzlerce oyuncu… İlgili bir eş, sıkı bir dost, hayatı devam ettirecek bir iş. Her gün devasa set ışıklarıyla yaratılan bir güneş, sadece Truman'ın hayatını çevrelemesi için yaratılmış o sahte yüzlü gerçek dünyayı aydınlatıyor.

Yönetmeni hatırlayın. Her gün Truman'ın hikâyesini en iyi şekilde yansıtmak, bu hayatı ilginç ve izlemesi keyifli bir hale getirmek onun işiydi. İlginç bir karakter olması için çocukluğundan beri Truman'ın psikolojisi üzerinde farklı oyunlar oynamış, çocukluk aşkını ortadan kaldırmış, denizden korkması için gözlerinin önünde babasının ölüm sahnesini canlandırmıştı. Sonunda ortaya bütün dünya tarafından her saat keyifle izlenen, garip huyları ve ilginç takıntıları olan bir karakter çıkmıştı; yönetmen tarafından yaratılmış bir karakter.

Truman mutlu görünüyordu, rol arkadaşları meşhurdu ve hayatlarının işini kapmışlardı. Reytingler iyiydi, şehir reklamla doluyordu. Ama sonra, Truman ilginç şeyler fark etmeye başladı. Önce önüne gökyüzünden bir set lambası düştü. Sonra radyoda kendisini anlatan bir kanala denk geldi. Truman yavaş yavaş bütün şehrin kendisini izlediği hissine kapılmaya başladı. Burada varolan her şey, sadece onun için vardı. Hayat sadece onun gideceği yerlerin etrafından akıyordu, kalabalıklar, arabalar, insanlar onun çevresini sarıyordu. Sonunda Truman gitmeye karar verdi.

Yönetmen, uğruna bir dünya yarattığı Truman'ın kaçmasını istemiyordu, buna izin veremezdi. Truman olmadan yarattığı dünyanın hiçbir anlamı yoktu. Önce gitmek istediği bütün yolları tıkadı. Sonra gönlünü hoş tutmak için, öldürdüğü babasını geri getirdi. Ama Truman'ın şüpheleri yatışmıyordu. Sonunda çocukluğundan kalma deniz korkusunu aştı, sahilde duran bir yelkenliye atladı ve ufka ilerlemeye başladı. Yönetmen denizde fırtınalar kopardı, okyanusun içinde küçücük yelkenlisiyle Truman'ın şansı yoktu. Truman'ın geri dönmeye niyeti olmadığı anlaşıldığında, yönetmen onu öldüremeyeceği için gitmesine izin verdi.

Yelkenli Ve Ufuk

"Sınırları olan bir oyunun içinde kuralları çiğnerseniz, sınırlara ulaşırsınız."

Truman yelkenlisiyle aniden ufka çarptığında, sınırlara ulaştığının farkında değildi. Yönetmenin kendisi için yarattığı dünyanın kurallarını çiğnemiş, sonunda sınıra ulaşmıştı. Sonunda kendisi için yaratılmış dünyanın başkarakteri olmak yerine, herkesle aynı dünyayı paylaşan sıradan birisi olmayı seçip dışarı çıkmayı seçti. Sonunda özgürdü, herkes ve her şey onun için değildi. Kendisini çevreleyen gerçekliğin kurallarını çiğnemişti ve şimdi keşfedecek bambaşka bir dünya vardı.

"Hayatınıza olmadık yere kurallar koyarsanız, sınırlarınız içinde oyuna başlarsınız."

Bir masanın başına oturup elimize kâğıtlarımızı alıp kâselere cips, bardaklara kola doldururken bizim kafamızdaki nedir? Zar kutusundan aldığımız zarları üst üste dizerek az sonra devrilecek kuleyi yaparken neyi bekliyoruz? Neden dışarıda değiliz? *(Dışarısı derken?)*

Hikâyeci, bize bir dünya yarat, hayır, bizim *için* bir dünya yarat. Senin kurallarına uymaya hazırız. Bize eğlenebileceğimiz bir yer göster, bize başarma hissini yaşat, mücadele edelim ve kazanalım, kaybedelim ama bitmesin. Güçlenelim, tartışalım, ilerleyelim, yaralanalım. Eğlenelim. Truman kendisi için yaratılmış dünyadan



özgürlük ve keşfetme arzusuyla çıkarken, biz hangi sebeple aynı dünyaya girmeye çalışıyoruz? Herkes için farklı sebepler olabilir, bunları anlatmak başka bir yazının konusu. Ortada olan şey, belli kuralları olan, sınırları görmediğimiz, bizim için yaratıldığını bildiğimiz ama görmezden gelmeyi tercih ettiğimiz bu diğer gerçeklikte zaman geçirmenin daha eğlenceli olduğu. *(Bir sabah uyandığında kendisini Samsa tatlısı olarak buldu.)*

Hikâyeci, Sınırlar Ve Kurallar

Hikâyeci'nin sizin için yapması gereken, sınırları görmediğiniz ve kurallara göre hareket ettiğiniz gerçeklikte, sınırları asla hissetmemenizi sağlamaktır.
Peki ya sınırları hissetmeye başlarsanız? Kuralları çiğneyip sınırları görmeye kalkarsanız ne olur? Bu dünyayı sizin için yarattığını bilmeniz bir işe yaramaz, ama dünyanın sizin için yaşadığını fark ettiğinizde ipleri koparmak isteyeceksiniz.

Taht odasında aniden krala ve en güçlü askerlerine ya da o karizmatik ve güçlü görünen cüppeli karaktere aniden saldırmak, sizi bir iş için ikna etmeye çalışan çok güçlü olduğu her halinden belli yaratığa en kaba şekilde kafa tutmak… Kaç kere seslendirilmemiş kuralları çiğnediniz, kaç kere sınırlara ulaşmaya çalıştınız?

Oyuncunun sınırlara ulaşmaya çalışması, Hikâyeci'nin başına gelebilecek en ilginç şeylerden biridir. Bunca zamandır sorgusuzca sizin kurallarınıza tabi karakterlerin aniden kurallarınızın gerçekliğini, hayatları pahasına denemeye kalkışması en basit tabirle çok heyecanlı bir andır.

Ne yapacaksınız? Döndükleri sokaklara arabalar yığacak, bindikleri otobüsleri bozacak, binmeye çalıştıkları uçakları iptal edecek, yollarına askerlerle yığınaklar mı kuracaksınız? Onlar için bu gerçekliği yarattıktan sonra, onları parçalamak sizin için mümkün mü? *(Hâlâ tüfek ve sopalardan bahsetmiyor muyuz?)*

Hikâye Ve Kelimeler

Hikâyeci sadece sizin için olan bir gerçekliği yaratırken, dinlediğiniz ve kullandığınız bütün kelimeler, sizin bu diğer gerçekliğe ulaşmanızı sağlayan tek araçtır. Oyunun hiç seslendirilmeyen ilk kuralı, konuşulanları dinlemek, anlamaya çalışmak ve kendini anlatmak için uğraşmak; sessiz ve karizmatik karakterinize hayat vermek için bile "sessizce duruyorum" demektir. *(Sessizce palalarımı çeksem olmaz mı?)*

Bir oyun boyunca yaratılan, yaşanan, hissedilen ve paylaşılan her şey, bir grup insanın kurduğu iletişimle oluyor, çünkü ortada başka hiçbir şey yok. Hikâyeci size nerede olduğunuzu, neler gördüğünüzü, ne hissettiğinizi, nelerle karşılaştığınızı anlatırken sözlerini duyuyorsunuz. Ne anladınız? Karşınızdakiler gözünüzde nasıl canlandı? Yanınızdaki arkadaşınızla aynı şeyi gördüğünüze ne kadar eminsiniz? Gördüklerinize ne tepki vereceksiniz? Hikâyeci size bir şeyler anlattığı sürece, kontrol sizde… Peki ya anlatmazsa?

Her Şey Burada Başlayacak…

Karanlık odalar, Hikâyeci'nin sizinle iletişimini kesmesinin en etkili yoludur. Bir uzay gemisi koridorunda, yeşil bir vadide, şehrin en işlek caddesinde, eskinin krallarının lahit odasında kelimelerin size taşıyacağı çok şey vardır. Renkler, sesler, kokular… Diğer karakterler, sizin şehri canlı hissetmeniz için o anda o sokaktan geçen bütün herkes.

Ama şimdi, Hikâyeci sizi karanlık bir odanın ortasına koyuyor: "Bir odadasınız, karanlık" ifadesiyle, "Karanlık bir odadasınız" ifadesi arasındaki farka dikkat edin. İkinci cümlede bu odayı tanımlayan şey, odanın 'karanlık oda' olmasıdır. Muhtemelen ışık kaynağınız yok. Varsa da uğraşmayın, işe yaramayacak. Doğaüstü algılarınız? Kesinlikle bir şey algılamayacak. Hele normal algılarınıza hiç güvenmeyin. Eğer DM'iniz cüce olduğunuzu unutacak kadar acemi değilse, muhtemelen bu doğaüstü bir karanlık olur.

Neden buradasınız? Çünkü biraz sonra olacak olan her ne ise, burada başlayacak. Belki biraz sonra bir ses sizinle konuşacak ya da aniden bir ışık kaynağı ortaya çıkacak. Birileri sizi aniden kurtaracak ya da önünüzde bir şeyler belirecek. Belki siz sıkılıp duvarları aramaya başlayacaksınız, sonra el yordamıyla bir kapı, bir kilit, anahtar ya da bir yaratığın burnunu bulacaksınız.

Dramatik karanlık odalara rastladığınız zaman bir nefes alın, Hikâyeci'nin gözüne bir bakın. Her zamankinden daha farklı bakıyor değil mi?
Sizin için planladığım bir şeyler var.

…Ve Her Şey Burada Devam Edecek

"Sizi bu karanlık odadan ne zarlar çıkarabilir, ne de +1 bonuslar. Sadece hayalgücünüz."

Artık Oyungezer'de masaüstü rol yapma oyunlarına ayırdığımız iki sayfamız var. Her ay rol yapma oyunlarından, oyuncularından, Hikâyeci'lerinden, farklı diyarlardan ve oyunlarından bahsedeceğimiz yer burası. Bir masaüstü oyun oynarken karşılaşacağımız bütün unsurları zamanla ele alacağız, buna zarlardan kola bardaklarına, kural kitaplarından cips tabaklarına, sürekli kız arkadaşından gelen telefon için masadan kalkan oyuncudan sinirlenip fırtınalar koparan DM'e, her şey dâhil olacak.

Olabildiğince meşhur sistemlerden ve onların bitmek bilmeyen kurallarından uzak durmaya çalışacağız, onun yerine yeni hikâyeler, yeni karakterler, yeni heyecanlar yaratacak fikirler için ateşleyici olacak bir içerik yaratacağız.

Gözünüz burada olsun ve boşuna derginizin ayarlarıyla oynamayın; bu oda, karanlık bir oda.



PIXEL







İPHONE'A JETON DELİĞİ GELİYOR

Apple, mobil oyunlarda çıtayı yavaş yavaş yükseltirken, yöneticiler bundaki büyük payın eski klasikleri iPhone'a taşımak olduğunu reddetmiyor ve eskilerden iki dövüş oyununu daha iPhone ve iPod Touch'a getirmeye hazırlanıyor. Söz konusu klasikler, *Tekken* ve *SoulCalibur*'dan başkası değil. Tabii ki bu güzel bir haber ama her ikisi de hassas kontrollere ve hızlı tuş kombinasyonlarına sahip bu iki oyun nasıl oynanacak? Zaten Apple'ın halihazırdaki en ciddi sorunu bu. Çözüm bulunduğunda oyunların yayınlanması da devamının gelmesi de an meselesi olacak. Sesli kontroller nasıl olurdu acaba? *"Tekme, tekme, iki ileri yumruk, aynı anda iki tekmeye basılı tutup iki ileri aşağı geri elini tuşlardan çek…"* Muhtemelen otobüsten aşağı atarlardı!

TRON'LA BENİ TRON'LA

1982 yılında Disney tarafından yapılan ve Steven Lisbergey tarafından yönetilen Tron adlı filmi izlemişsinizdir umarım, yoksa çok şey kaçırıyorsunuz. Ya da boşverin, bu kadar dayandıysanız artık yine aynı tayfa tarafından çekilen ve 2010'da gösterime girecek olan Tron Legacy'yi izleyin. Ama haber bu değil, bu sene Comic-Con'da TRON'un boş geçilmediğini söylemek için yazıyorum bunları. Yeni filme özel olarak tasarlanmış arcade makineler mekândaki yerini almıştı. Buradan Tron Legacy'yi oyun olarak da göreceğimiz sonucu çıkıyor, iyimser bir tahminle. Ayrıca mekânda 1980'lerden kalma birçok arcade oyun da vardı. Yoklama yapıldı, eksik yoktu!

DS'TE GAME&WATCH RÜZGARI



80'ler dendiğinde akla gelen ürünlerin başında şüphesiz ki Nintedo'nun Game&Watch'u var. Dinozorlar Savaşıyor adlı köşemizde adını sıkça duymuş olmalısınız ama yine de ne olduğuna dair bir fikriniz yoksa, tanışmaya hazır olun. Çünkü Nintendo en ünlü Game&Watch oyunlarından bir derleme yapıp DSiWare adı altında bunları pazarlayacak. Belki böylece çoktan yosunlanmış bu ürünün oyunlarını tecrübe edebilirsiniz. Neredeyse 30 yıllık olan bu oyunlarda yapılabilecek birkaç hareket var ama bunu zamana yaydığınızda süper keyifli vakit geçireceğiniz de bir gerçek. DS de zaten bunun için biçilmiş kaftan. Şu adreste oyunların videolarını görebilirsiniz: **http://tinyurl.com/moukwh**





PETER PEPPER GERİ DÖNERSE...

BurgerTime'ı hatırlayan okuyucularımız mutlaka vardır. 1982'de Data East'in çıkardığı bu oyunun özelliği, merdivenleri kullanarak platformdaki hamburger malzemelerini birleştirmeye çalışıyor olmamızdı. Pac-Man'dekine benzer şekilde de üç büyük düşmanımız vardı. Bay Yumurta, Bay Turşu ve Bay Sosis. İşte bu oyunun Namco Network tarafından Deluxe uzantısıyla tekrar piyasaya çıkacağı duyuruldu. Arcade halinin PC versiyonu olarak yayınlanacakmış oyun. Grafiklerin çok kötü olacağına neredeyse eminiz ama eğlenceli oynanışı sayesinde BurgerTime'ın hâlâ şansı var.



volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:
- > *Inglorious Basterds* saygı duruşunda izlenir
- > *J.C. Grangé* imzalı Koloni okunur.
- > 23 Eylül *Artillery* konserine gidilir.

SADECE OYUN ARKADAŞIYIZ

Bu yazıyı yazmadan birkaç gün önce yolda eski bir arkadaşımı gördüm. 10 yıl olmuştur görüşmeyeli. Mahalleden taşındıktan sonra bir daha haber alınamamıştı kendisinden. Sonra da unutmuştum ama yüzünü görür görmez tanıdım; pek değişmemiş. Onunla arkadaş olduğumuz yer oyun salonuydu, yani "atari salonu". Şu bir gerçek ki atari salonundan pek arkadaş gibi arkadaş çıkmazdı. Onlar oyun arkadaşıydı çünkü. Oyunlar hakkında sonsuz laklak yapabilir, saatlerce birlikte oynayabilirdiniz. Saatlerinizi eğlence uğruna harcayabildiğiniz bu kişiler, o salondan çıktıktan sonra da "oyun arkadaşı" olmaya devam ettiği için, bir süre sonra -en azından benim için- pek faydalı olmuyordu. O yüzden onlarca oyun arkadaşımdan hiçbiriyle epeydir görüşmüyorum. Yolda gördüğüm arkadaş sordu işte, *kimlerle görüşüyorsun*. Dedim *hiç kimseyle*. Şaşırdı. *Hayrola* filan diye girdik konuya. O da benimle hemfikirdi. O da çocuk sayılabilecek o yaşlardan kalma kimseyle görüşmüyormuş. İşin güzel tarafıysa, böyle uzun süre sonra bile oralardan bir arkadaşla görüşünce hâlâ eski oyunlardan bahsedebiliyor oluşumuzdu. *"Hatırlıyor musun, Haggard'da Sodom'u yumrukla öldürmüştük, yok SFII'de herkesi perfect yenmeye çalışıyorduk, o oyuna 20 jeton harcamıştık vs."* diye muhabbetin sonu gelmedi, başka bir görüşmeye ertelendi geri kalanlar. Nostaljik anılar ve arkadaşlar hep değil, *arada bir ortaya* çıkınca gayet leziz oluyor Şekil-A'daki gibi.
Tabii ki biz OGZ olarak "arada bir" değil hep buradayız. Seviyoruz pikselleri. Bu sayı Eser, geçen ay atladığımız Türlerin Kökeni: Macera Oyunları dersini veriyor ve çok önemli bilgiler sunuyor bize. Monkey Island'ın estirdiği ferahlatıcı rüzgârla macera oyunlarına giriş yapacaklar için harika bir kaynak olacağına eminim. Onun haricinde, hemen sağda yeni bir köşe görmektesiniz. Bu köşede de oyun dünyasında meydana gelmiş "önemli" olaylara koca bir parantez açıyoruz. Beğeneceğinizi umuyoruz. Haberler, Eski Vs. Yeni, Pikselizasyon, Dinozorlar Savaşıyor ve İlk Göz Ağrım köşelerimiz de pek leziz oldu açıkçası… Lütfen şikayet ve önerileriniz için bana e-mail atmaktan çekinmeyin. Yazla sonbahar arasında kalan bu tanımsız günlerde herkese keyifli oyunlar dilerim.



Pixel Yazıtları

İstenmeyen Çocuk, PlayStation

Tarih, bugünün oyun kültürünü şekillendiren efsanelerle dolu. Zamanın bilgeleri tarafından kadim Basic dilinde kaydı tutulan bu efsanelerin çoğu artık unutulup gitti, pek azı yeni kuşaklara aktarılabildi. Fakat Oyungezer duruma müdahale ediyor ve bu aydan itibaren tarihin karanlığında kaybolup gidenleri tek tek günışığına çıkarıyor. Bu hikâyelerin ilki PlayStation'ın doğuşuna ait…

İNTİKAM: SOĞUK İÇİNİZ

Çakma "Hardware Pirate" NES'leri gerçek NES zannederek Battle City (ülkemizdeki karşılığı 90 Tank), Captain Tsubasa 2, Hyper Olympics oynadığımız vakitlerdi. Dünyada 4. nesil konsol savaşları hızla ilerliyordu. Sega ve onun bir üst basamağı Super Nintendo Entertainment System (kısaca SNES) çılgıncasına bir mücadeleye başlamak üzereydi. Hatta Sega, NES son günlerini yaşarken göğsünü gere gere ilk 16-bit'lik makinesi Sega Genesis'i piyasaya sürmüş, bir de utanmadan "Nintendo'nun yapamadığını Genesis yapar" (Genesis does what Nintendon't) gibi tarihi bir laf etmişti. İşte SNES bu lafa Nintendo'nun iki yıl gecikmeli cevabıydı. Savaşı başlatan hamle bu oldu. Zira Nintendo oyuna daha geç girmesine rağmen kitlesini hızla yarattı.

Sega'nın gözleri yaşla dolmuştu ama yenilginin değil, hırsın işaretiydi bu: "Daha savaş bitmedi oğlum!" diye haykırdı ve Genesis'lerin CD ile çalışacak şekilde geliştirilmiş hali Sega-CD (Japonya'da Mega CD) ve hatta onun da bir üst modeli Sega 32X'i art arda piyasaya sürdü. Bu arada evin sevilmeyen çocukları Hudson Soft & NEC ve SNK da abilerinin gölgesinde kalmayıp PC-Engince CD ve NeoGeo CD'yi ürettiler.

İki nesildir rakiplerine nal toplatan Nintendo, ısıttığı tahtı kaptırmaya niyetli değildi. Derhal iki küçük üretici firmayla görüşmelere başladı. Amaç Nintendo'nun ilk CD ile çalışan cihazı SNES-CD'yi yaratmaktı. Ama üretim aşamasına gelinmişken Nintendo fikir değiştirdi. Bildiğini okuyup yeni nesil konsolunda da kaset kullanmaya karar vermişti. Nintendo gibi bir dev için önemsiz bir karardı belki ama o iki küçük firma için bir felaket gibi görünen bu gelişme, bugünün iki canavarının doğuşunun müjdecisiydi aynı zamanda. Yaptıkları anlaşmaya bel bağlayıp tüm vaktini ve sermayesini Nintendo'ya CD üretme işine gömen o firmalardan biri Philips, biri de Sony'ydi. Kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bu iki genç, Philips ve Sony, ilk köklü konsol denemelerini piyasaya sürmeye karar verdi. Philips'in hamlesi, CD-i üretmek oldu (ki bu da o en dandik Zelda oyunlarının neden o konsolda olduğunun açıklamasıdır). Sony ise Nintendo için hazırladığı taslağı kendi başına geliştirip oyun tarihinin seyrini değiştirecek cihazı piyasaya sürdü: Sony PlayStation. İsim tanıdık geldi mi? -EMRE SÜMER



ESKİ VS. YENİ

Bu ayın düşman kardeşlerini hatırlamak için bin yıldır oyun oynuyor olmanıza gerek yok çünkü çok eskilere gitmiyoruz. Birkaç ay önce piyasaya çıkan Ghostbusters: The Video Game'e bakıyoruz. Hayalet Avcıları filminin 1984'te çıkıp büyük ilgi görmesinin hemen ardından sekiz ay gibi kısa bir sürede yapılan Activision imzalı oyun hiç de klasikler arasına girmedi! Çünkü isminden başka bir numarası yoktu. Hayalet yakalamak heyecanlı değildi, filmle paralellik sadece hayaletlerde kuruluyordu. Dahası, bir yenilik yoktu. Daha sonra filmin devamı geldi, haliyle oyunlarının da… Fakat ders alınmamıştı, Amiga versiyonu hariç hemen hemen hepsi kötü yapımlardı. O kadar ki NES versiyonunun oyun sonu "Conglaturation…" gibi hatalı bir yazımla başlıyordu! 2009'a geldiğimizde ortada yeni bir film yoktu ama ilk film hâlâ oradaydı. Filmle paralel, gayet akıcı bir oynanışa sahip, karakterlerin kendi aralarında, tıpkı filmdeki gibi atışıp bizi güldüren diyaloglarıyla nakışlanmış, cillop gibi bir versiyonu yapıldı. Evlerimiz şenlendi. Hayaletlere inanır olduk. Yeni bir film bile istedik. Ve evet, yine "Yeni" kazandı!

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



YOU ONLY LIVE ONCE

DÜNYAYA BİR KERE GELECEĞİZ KUZUM!

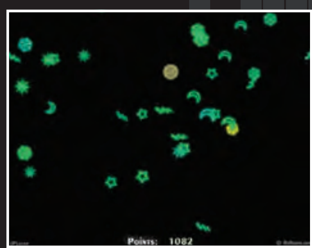
İşte karşımızda çok ilginç bir Flash oyunu duruyor. Oyundan daha *ilginç* olansa oyunun yapımcısının geçen ay Tuğbek'le Almanya'da tanıştıktan sonra You Only Live Once'ın dil seçeneklerine Türkçeyi de eklemeye karar vermesi ve OGZ Online'ı ziyaret ederek okurlarımıza selam etmesi. Oldukça şaşırdık. Web sitemizde tanıttığımız oyunu buradan da anlatalım istedik. Oyunda kız arkadaşı kaçırılan bir karakterle oynuyoruz. Aslında her şeyiyle Mario'ya benziyor ama oyunu ilginç yapan yanı başka. Sizce oyunun adı neden "Sadece Bir Kez Yaşarsınız"? Bunu oyunda ilerledikçe anlıyorsunuz! Daha fazla konuşarak sürprizleri bozmayalım ama GameOver ekranında Continue (Devam)'a basmayı unutmayın. Buyrun buradan yakın:
http://tinyurl.com/youonlyliveonce1



SKULL DADDY

KURUKAFAYLA ŞAKA OLMAZ

Crazy Machines'i bilirsiniz. Birçok düzenek inşa edip doğru sırada doğru hamleyi yapmak için ince ayarlar düşünür, fizik bilginizi konuşturursunuz. Skull Daddy de o kadar geniş ve ince ayarlı olmasa da aynı mantık üzerinden yola çıkıyor, tabii bağımsız bir oyun olarak. Oynanabilir demoda 10 bölüm var ve gördüğümüz kadarıyla gayet leziz. Amacınız A noktasındaki kurukafayı B noktasındaki çıkışa kadar götürmek. Tabii önünüzde birçok engel ve boşluk olacak. O bölümde size verilen araç ve gereçlerle buraları dolduracak ve kurukafayı taşıyacaksınız.
Bu tip mekaniğe dayalı bulmaca oyunlarını sevenlerin en azından demoyu denemesini öneririz.
http://tinyurl.com/skulldaddy



MUSIC CATCH 2

SOL ANAHTARINA BENZİYORSUN YANDAN!?

Klasik müzikten ve oyunlardan hoşlanıyorsanız, sadece fareyi hareket ettirerek (tıklamadan) oynayabileceğiniz, üstelik çok da vaktinizi almayacak bir oyun arıyorsanız, çok şey istiyorsunuz diyebiliriz size (ama bunu yapmayacağız). Onun yerine önünüze bu oyunu koyup kaçacağız. Çünkü bu size yapacağımız en büyük kötülük! Music Catch 2'ye başladıktan birkaç saat sonra kafanızı oyundan anca kaldırabilecek ve çevrenizdeki insanları olduklarından daha farklı şekillerde göreceksiniz! Dünyanız sarı, mor ve kırmızılardan oluşacak. Kırmızı renkli insanlardan itinayla kaçacak, sarı olanların üzerine gelerek "almaya" çalışacaksınız. Sonra da bir bakmışsınız nezarethanedesiniz. Sizi sorarlarsa, tanımıyoruz he!
http://tinyurl.com/musiccatch22



DERS 04:

MACERA OYUNLARI

ALLAH'TAN O ZAMANLAR 1024 X 768 TANE PİKSEL YOKMUŞ

-ESER GÜVEN

Bir varmış, bir yokmuş
Her şey bir toz bulutuyla başlamış… Yok, o diğer hikâyeydi, bizimkinde her şey 70'li yıllarda, William Crowther'ın yazmış olduğu *Adventure* isimli oyunla başlamıştı. Bu oyun yalnızca yeni bir oyun türünü yaratmakla kalmamış, o oyun türüne ismini de vermişti (ki bunun başka bir örneğini daha göremezsiniz). Bu oyun bir mağara sisteminde geçiyor ve oyuncular girdikleri komutlarla mağarada dolaşıyor, içinde bulundukları odayla ilgili tasvirler okuyarak ilerlemeye çalışıyorlardı. Daha sonra *Colossal Cave Adventure* ismiyle anılmaya başlayan bu oyun fitili ateşlemişti bir kere.

Colossal Cave Adventure'ın hayranları arasında Scott Adams, Roberta ve Ken Williams gibi isimler de vardı. Adams 1978 yılında TRS-80 bilgisayarı için geliştirdiği *Adventure* türevi *Adventureland* isimli oyunu yazmış ve bu oyun ticari olarak satılan ilk macera oyunu olarak tarihteki yerini almıştı. Roberta ve Ken Williams ise aldıkları gazla On-Line Software firmasını kurup (bu firma daha sonra Sierra Online ismini alacaktı) tarihin ilk grafik macera oyunu olan *Mystery House*'u yaratacaklardı. Ama henüz grafik konuşmak için, en azından bu dersimiz kapsamında, erken.

ZORK MU? YENİR Mİ Kİ O?

Adventure oyunundan etkilenen Marc Blank ve Dave Lebling, 1977 yılında belki de tüm zamanların en başarılı metin tabanlı macera oyunu olan *Zork*'u yazdılar. *Zork*'u kişisel bilgisayarlara da aktarabilmek için başka isimlerle de bir araya gelen bu arkadaşlar Infocom firmasını kurdular. Çeşitli platformlar için piyasaya sürülen *Zork: The Great Underground Empire* milyonun üzerinden satış gerçekleştirerek inanılmaz bir başarıya imza attı. Artık macera türünün altın yumurtlayan bir tavuk olduğu kabul edilmişti.

Tavuğun çil çil altın yumurtlamaya başladığı dönem, türe grafiklerin eklenmesiyle birlikte başladı. Az önce bahsettiğim Williams çiftinin kurmuş olduğu Sierra Online vektör grafikler kullanan ilk oyun *Mystery House*'u piyasaya sürdü. Vektör grafikler yerini çok kısa sürede bitmap grafiklere bıraktı ve Sierra piyasaya ardı ardına macera oyunları sürmeye başladı. Sierra işte bu dönemde yeni bir şey denedi ve *King's Quest* ile o zamana kadar birinci şahıs gözünden sunulan görüntüler içeren macera oyunlarından sıyrılıp üçüncü şahsa geçiş yaptı. Bu müthiş bir başarıydı ve oyunda kullanılan karaktere animasyon eklenmesi gibi çeşitli teknikler kazandırdı türe. Sierra yalnızca *King's Quest* serisiyle de yetinmedi, her biri diğerinden son derece farklı dünyalar içeren *Police Quest*, *Space Quest*, *Hero's Quest* ve son olarak *Leisure Suit Larry* gibi efsane serilere de imza attı. Macera türü dendiğinde LucasArts ile birlikte akla gelen ikinci firma olan Sierra, 1993 yılında *Gabriel Knight* serisini başlatarak gönlümüzdeki tahtına çok sağlam bir çivi daha çaktı ve 1999 yılında serinin son oyunuyla birlikte sahneden ayrıldı. 2000 yılına gelinmiş ve macera türünün gözleri toprağa bakmaya başlamıştı. Az sonra!

LUCASARTS DENDİ Mİ AKAN SULAR DURUR

Macera türü dendiğinde akla gelen ilk ismin LucasArts olmasının son derece haklı sebepleri vardır. 1987 yılında Sierra macera piyasasını ele geçirmiş haldeyken ve diğer hiçbir firma Sierra oyunlarıyla kapışmaya cesaret edemezken Ron Gilbert isimli bir programcı SCUMM isimli bir sistem geliştirdi. Bu sistemde komutları klavye kullanarak girmek yerine, ekrandaki kelimelere ve ikonlara tıklayarak verebiliyorduk artık. Sistem ilk olarak *Maniac Mansion* isimli oyunda kullanıldı ve bu oyun hepimizi (daha doğrusu biz dinozorları







Full Throttle

diyelim) kendisine anında âşık etmeyi başardı. Artık Sierra'nın çok güçlü bir rakibi vardı ve bu rakip kartlarını çok doğru oynuyordu. Sierra oyunlarında karakteriniz hata yapıp takılabiliyor ve hatta ölebiliyordu (Sierra bunu yalnızca ilk oyunlarında kullanmakla kalmadı, sonradan çıkardığı oyunlarda da sürdürdü). Elbette bu çok kötü bir şey değildi, sonuçta Sierra oyunlarını o şekilde seviyorduk (her ne kadar zamanında ufacık bir hata yüzünden *King's Quest 6*'ya baştan başlamak zorunda kaldığım için pek sinirlenmiş olsam da). LucasArts oyunlarında oyuncu hata yapmıyordu, Sierra oyunlarında kullanılan "ilerleme puanı" sistemi de kaldırılmıştı. Endüstri bu yeni standardı çok çabuk benimsedi ve LucasArts bir anda türü yönlendiren firma haline geldi.

Zac McKracker and the Alien Mindbenders'ın (manyak oyun) ardından 1990 yılında tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olan *The Secret of Monkey Island* piyasaya sürüldü. Modernize edilmiş point'n'click motoru, müthiş esprileri, müzikleri, süper bulmacalarıyla gönlümüze taht kuran bu oyunu 1991 yılında *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* takip etti. LucasArts, *Monkey Island* ve *Indiana Jones* gibi serilerin yanı sıra birbirinden tamamen farklı içeriğe sahip macera oyunlarıyla piyasayı altüst ediyordu. 1990'da *Loom*, 1992'de *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, 1993'te *Day of the Tentacle* ve *Sam & Max Hit the Road*, 1995'te *Full Throttle* ve *The Dig* efsanenin yerini iyice sağlamlaştırmıştı. Bu yıllarda artık oyun endüstrisi 3D grafikleri de kucaklamaya başlamış, bazı oyuncular macera oyunlarının grafiklerine burun kıvırır olmuştu. LucasArts bu tavra 1998 yılında *Grim Fandango* ile cevabı yapıştırdıysa da sonuç hüsran oldu. Gelmiş geçmiş en iyi macera oyunlarından biri kabul edilen *Grim Fandango* aldığı müthiş puanlara, son derece olumlu eleştirilere rağmen ticari açıdan başarısız olmuş ve LucasArts'ın muhtemelen artık para getirmediği için macera türünü terk etmesine yol açmıştı.

MYST EFSANESİ

Macera türü elbette yalnızca point'n'click alt türüyle sınırlı kalmadı. 1993 yılında Cyan isimli firma *Myst*'i piyasaya sürdü. İki yıllık bir çalışmanın ürünü olan bu oyun diğer macera oyunlarının aksine disket değil, CD üzerindeydi ve bu ek alanın bütün nimetlerinden faydalanıyordu. İnanılmaz 3D grafiklere ve 40 dakikalık bir soundtrack'e sahip olan bu oyun, birinci şahıs gözünden oynanıyor ve oyuncular Myst adasına düşmüş olan Stranger ismindeki karakteri kontrol ediyorlardı. Oyundaki bulmacalar son derece zorluydu, akıllıca hazırlanmıştı ve oyun birden fazla son ile bitebiliyordu. *Myst* piyasaya çıktığında inanılmaz bir başarı yakaladı, öyle ki 2002 yılında *The Sims* çıkana kadar tüm zamanların en çok satan PC oyunu unvanını elinde tutuyordu. Ardından gelen oyunlar *Riven*



Alien Mindbenders

(1997), *Exile* (2001), *Revelation* (2004) ve *End of Ages* (2005) ilk *Myst* kadar başarılı olamadı ama bunda son oyunların türün gerileme devrine denk gelmiş olmasının da etkisi vardır herhalde.

...VE DİRİLİŞ

Peki ne oldu da "öldü" denilen macera türü bir anda yeniden doğuverdi? Muhtemelen bunda Nintendo DS'in etkisi oldukça büyük oldu. 2005 yılında DS için piyasaya çıkan *Phoenix Wright – Ace Attorney* uzun süredir önemli bir başarı yakalayan ilk macera oyunu oldu (her ne kadar ben bu oyunu tam olarak macera kategorisine sokamasam da olsun, kıvılcımı yeter). DS için çıkan *Trace Memory* ve *Hotel Dusk: Room 215* gibi oyunlar ilgiyi bir kez daha macera türüne yoğunlaştırdı. Tam bu sırada LucasArts'tan gerekli lisansı alan Telltale Games, *Sam & Max*'i yeniden diriltti. *Sam & Max Sezon 1* özellikle de Gametap ve Steam gibi dijital dağıtım kanallarının da sayesinde ticari anlamda oldukça başarılı oldu ve çok iyi eleştiriler aldı. Türdeki ışığı gören diğer firmalar da arka arkaya birbirinden güzel macera oyunlarını piyasaya sürmeye başladı. *A Vampyre Story*, *Ceville* gibi yeni oyunların yanı sıra *Simon the Sorcerer* ve *Gobliiins* gibi eski seriler de diriltilmişti. Telltale Games yalnızca *Sam & Max*'le sınırlı kalmadı ve birbirinden başarılı serilerle türün bayrağını eline alıverdi. LucasArts da uzun süren sessizliğini bozdu ve yangını *Monkey Island*'ı yenilenmiş grafik ve seslendirmelerle yeniden piyasaya sürerek körükleyiverdi. Macera oyunları artık geri dönmüştü, eskisi kadar rağbet görüyor, ticari açıdan da tatmin edici satışlara ulaşıyordu.

Bu türe yön veren daha birçok oyun (*Syberia*, *Still Life*, *The Black Mirror*, *Broken Sword*, *Discworld*, *Fahrenheit* gibi) ve daha birçok firma var. Hepsinin de yaptığı işleri o çok sevdiğim macera türünün inşasında kullanılan tuğlalar olarak görüyorum ve tümüne değinemediğim için de üzgünüm. Hepsine de türün devamı için yaptıkları katkılardan ötürü teşekkür etmek gerek. Umarım 2000'in başlarında yaşanan çöküş devri bir daha tekrarlanmaz ve birbirinden güzel macera oyunları oynamaya devam edebiliriz.



Syberia



İLK GÖZ AĞRIM

VOLKAN TURAN



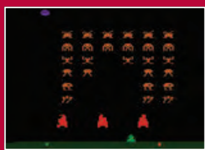
BANA BİR ŞEYLER OLUYOR!
Annem, Pangaltı'daki teyzemlere beni de götürmek için camdan dışarı sesleniyor. Aslında bağırıyor. Ben o sırada (tabii ki) mahallenin çocuklarıyla koyu bir muhabbet içindeyim. Yaş henüz yedi filan, çok değil. Bırakın bıyığı, kafam bile yok. Teyzemler de 20 dakika uzaklıkta ama istemiyorum gitmek! Hayır! Sokak daha keyifli… Sokak daha keyifli ama annem de daha güçlü. Sokağa gelip tutuyor kolumdan, doğru teyzeme marş marş. Ben de yolda anneme bol bol küsüyorum. Teyzeme geliyoruz, ben pişman pişman ayakkabılarımı çıkarıp içeri giriyorum, teyzem öpüyor, TV'nin olduğu odaya doğru gidiyorum. Vardır bir çizgi-film elbette. Bakıyorum ki teyzemin oğlu televizyon başında. Ama TV'de o bildiğimiz TV yok! Elinde de kumanda olmayan bir "şey" var ve hareket ettiriyor. TV sehpasının altında da "kara kutu" gibi bir şey var. Ulan diyorum, n'oluyoruz! "Ya Murat abi, n'aber, nedir o, napıyosun öyle?" "Aaa Volki gelmiş, gel gel, bak oyun bunlar, araba yarışı bu da, gel oyna"…

Gidip kuzenin yanına çöküyorum, oyunları tek tek oynamaya başlıyorum (o günden bu yana kadar da bu eller oyun oynamaya devam ediyor). Henüz okuma yazmayı sökmemişim, dört işlem nedir bilmiyorum ama elimin altında bir Atari2600 ve içinde tonla oyun olan kartuş var. O günlerde adına sadece "araba yarışı" dediğim oyun da **Pole Position**'dan başkası değil. Epey dumurdum ilk bir saat filan. Ben elimin altındaki "şeyi" sağa çekiyordum, TV'deki araba sağa doğru gidiyordu, sola çekiyordum, sola… Tamam, kontrol mantığını böylece öğrenmiştim. Sıra oyundaydı. Neymiş? Çok sağ veya sol yapmamak lazımmış, yoksa yolun dışarısına çıkarmışım. Dönerken elimi gazdan hafifçe çekmem gerekirmiş. Rakiplere değmemek lazımmış... İlk kez teyzemlere gittiğim için o kadar memnun oluyordum. Saatlerce Pole Position oynamıştım. Artık olayı kapmıştım ve kuzenimin puan rekorlarını hızla geçiyordum, o inatla "ballısın" dese de…

HAREKETLİ ISPANAK
Daha sonra **Temel Reis Oyunu**'na atladım (Popeye'ye öyle diyorduk). Bak bu zordu mesela, kabul ediyorum, epey bir süre çözmekte zorlandım. Oradan oraya çık, ıspanağı al, Kabasakal'ın üstüne bidonları at… Böyle şeyler beni bozuyordu. "Murat abi, başka yok mu başka, bu güzel değilmiş" diye geçiştirdim. Ondan sonra, çok emin değilim ama sanırım tarihin ilk dövüş oyunlarından sayılan **Boxing**'i oynadım ve deliler gibi sevdim. Şimdi bakınca komik geliyor birkaç pikselin birbirine yumruk atması ama o zaman o piksellere bakınca kaş, göz hatta ter bile gördüğümüzü düşünürdük (zır delilik işte).

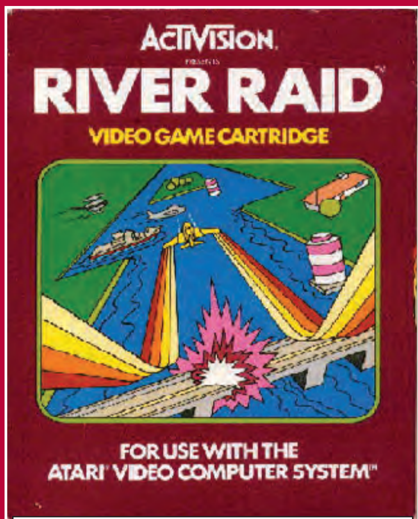
Neyse efendim, Atari2600 ile tanışmıştım. E artık bundan bir de eve lazımdı! O kadar acil bir ihtiyaçtık ki benim için, babamın kafasını yiyip bitirdim kabul ettirene kadar. Sonra da mala pek değer vermeyen biri olarak joystick'i ikinci gün kırdım! E şimdi n'apcaz derken, kuzen joystick'in içini açıp artı şeklindeki metal tellere basarak oyunları oynayabileceğimi gösterdi. Ben de öyle yaptım. Bazen hafiften çarpardı alet ama sorun değildi, o zamanların dual shock'u da öyle bir şeydi! Minik baş parmağım (bal parmak ooo) su toplamış şekilde sırayla oyunları yalayıp yutmaya başladım (ders notları düştü tabii ki). *Pitfall!*'lar, *Galaxian*'lar, *River Raid*'ler, *Space Invaders*'lar… Oyunların biri gelip biri gidiyordu (Space Invaders'a hiç ısınamamıştım gerçi). Daha TV'lerce scart girişinin olmadığı, kiprit çöpleriyle "Atari kanalı" ayarladığımız, anten girişinden kablo çıkınca oyunun başa döndüğü o dönemler, şimdi hem çok uzak hem de bir o kadar sıcak geliyor…







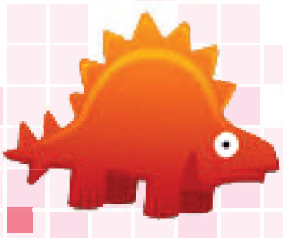




Anam! River Raid! (sayfayı tashih eden Sinan'ın tepkisi)

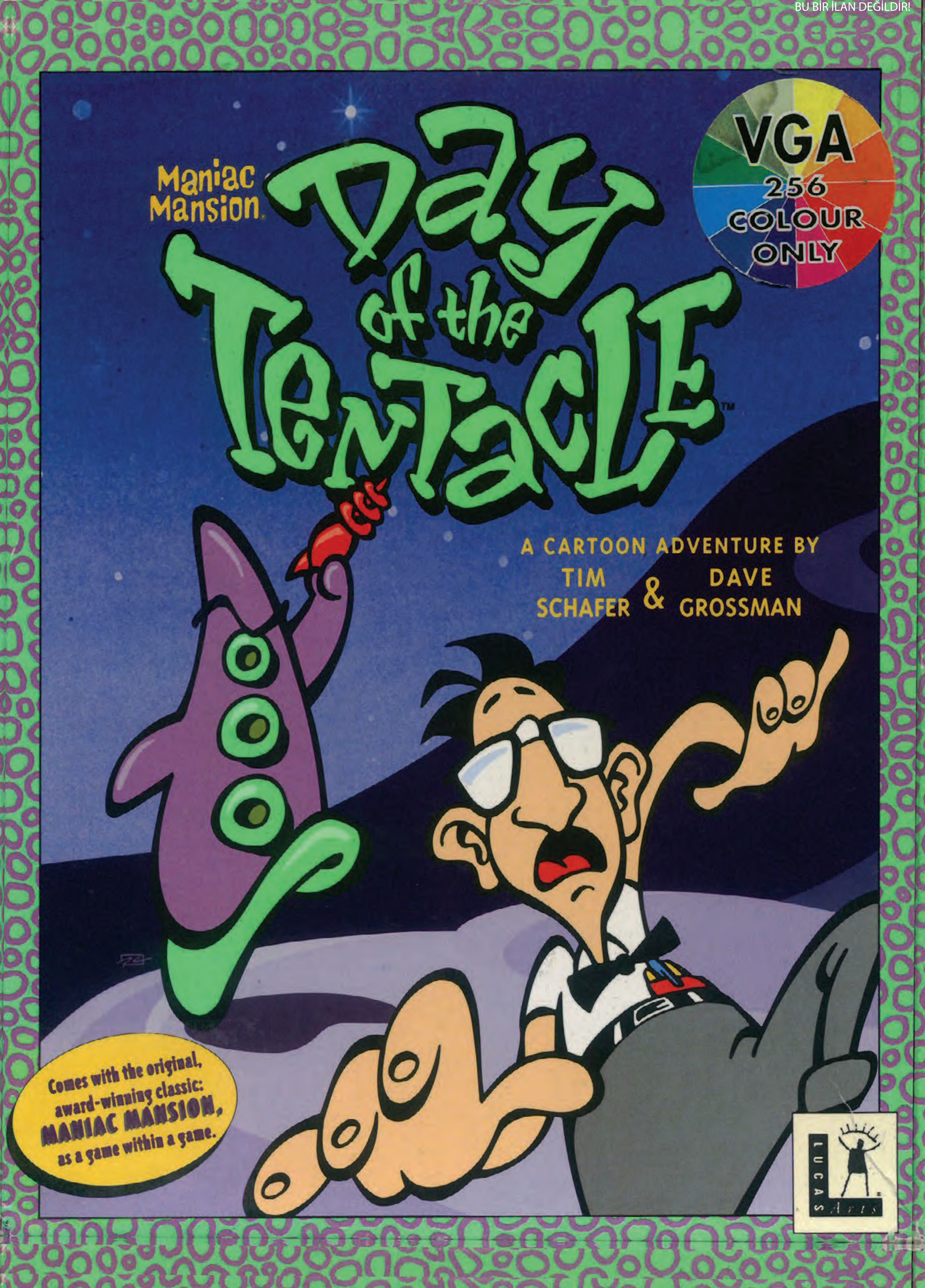
DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





[Bizimkiler yine bir okul çıkışı duvarın üstüne tünemiş, memleket meselelerini tartışmaktadırlar]
Tuğbek: ...nasıl koduk olm size geçen hafta? Yaa, fenerbahçe adamı böyle yapar işte!
Sinan: Yaaaa nealkası var yaa! Metin'len Feyyaz sakat olmasaydı görürdüm senin fenerini ben.
Tuğbek: Hadi len!
Sinan: Hımp... Yaw o değil de, dün parlament pazar gecesi sinemasını seyrettin mi olm?
Tuğbek: Yok, bizimkiler yoktu evde, 12'ye kadar oyun oynadım. Ne vardı ki?
Sinan: Acayip bir film vardı olm! Önce adamın yüzüne yumurtadan çıkan bir yaratık yapışıyordu...
Tuğbek: Eee?
Sinan: Sonra adam iyileşti zannediyorsun tam, yemeğe oturuyorlar, GÖRZT! diye midesini parçalayıp fırlayan başka bir yaratığa dönüşüyo!
Tuğbek: Oy anam!
Sinan: Ondan sonra da 15 dakikada kocaman, dev gibi bir yaratığa dönüşüyormuş, babam söyledi...
Tuğbek: O ne demek lan?
Sinan: Ben adamın midesinden yaratık çıkınca odama kaçtım.
Tuğbek: Ehehe! Korkaksın olm!
Sinan: Altıma bile ederim, hiç acımam... Rüyama girdi sonra.
Tuğbek: O değil de, sakallı bebek doğmuş Tuzla'da gördün mü gaztede?
Sinan: Yoo, niye görmem lazım?
Tuğbek: Öyle deme olm, kıyamet alametiymiş! Ne yapacağını bilemiyormuş anneyle babası, üstelik de konuşuyormuş bebek!
Sinan: Ağzına bir emzik versinler, güzel de traş etsinler, mis gibi olur.
Tuğbek: Valla :)
Sinan: Eheheh... Bize gidek de bi Kick Off atak mı?
Tuğbek: Salçalı ekbek de yeycen mi?
Sinan: Salçalı ekmeği geç, babaannem bizde! Muhammara hazırlar bize, yeriz...

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!



Oyungezer
SAYI: 20 - 2009 / 06
ISSN: 1307-8933

SETİ
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 03 Haziran 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-22

"Ne hakkında yazıyorsunuz?" diye sordu Ramon, çocuk olmanın verdiği "her şeyi sorabilir olma" hissini sonuna kadar sömürerek. "Bir çocuğun hikâyesini" diye kestirip attı adam, sıkılmıştı sorulardan. "Nasıl bir hikâye?" diye üsteledi Ramon. "Yanlış yazdığım bir hikâye" dedi, sadece sıkılmamıştı, aynı zamanda sıkıntılıydı da adam. Ramon'un yeni bir şey sormasına izin vermeden devam etti: "Ama yanlışın nerede olduğunu bilmiyorum." Ramon en derininde bir sızı duydu. Adamın çaresizliği Ramon'un kafasını vurduğu bir yerdi sanki, kafasının acısı içine gömdüğü tüm acıları yerinden oynatmıştı. Ağlamaya başladı. Gözyaşları adamın önündeki kâğıdı ıslattı.

PİSTLERİN KRALI GERİ DÖNEBİLECEK Mİ?



Geçen sayının ayıpları!

1. İki aydır Muder'imiz kayıptı, bu ay da kayıp. Koskoca Muder'i bulamıyoruz, çok ayıp (yuvana dön Möder).

2. Tashih yapan ellerimiz dert görmüş geçen ay, dergi yazım hatalarıyla dolmuş. Yepyeni noktalama işaretleri kazandırmışız Türkçeye, deneysel sayı olmuş. Olmamış.

3. Yeni nesil yazarlara uyguladığımız soyadı kanunumuzdan Emre İnal da nasiplenmiş, ismini komple yanlış yazmışız. İnan mıydı yoksa? Yok yok, Emra'ydı galiba?

4. Aynısını Ben Yapımcıy(d)ım konuğumuz Özgür Özol'a da yapmışız, soyadı Özöl olarak yayınlanmış. Özgür Bey, fahri yazarımız olur musunuz?


UNUTULANLAR ASLA BAĞIŞLAMAZ!
PARÇALANMIŞ DÜNYAMIZIN DİĞER UCUNA GİDEBİLECEK KADAR CESUR OLANIMIZ ÇOK AZ...
GÖLGELERDE BULDUĞUMUZ GÜÇLE TOPRAKLARIMIZI SALDIRGAN YARATIKLARDAN KURTARACAĞIZ.
... VE KARANLIĞIN ÖTESİNDEKİ HAYATI YAŞAYACAĞIZ.
AION
AION
LIMITED COLLECTOR'S EDITION
AION LIMITED COLLECTOR'S EDITION (BONUS MATERYALLER İÇERMEKTEDİR)
HEYECANLA BEKLENEN DEVASA ONLINE OYUN AION EYLÜL'DE TÜRKİYE' DE!
AION™
PARÇALANMIŞ BİR DÜNYA. KEŞFEDİLMEMİŞ BİR MACERA.
AIONONLINE.COM
tiglon
© 2009 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Aion and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
12
www.pegi.info
PC DVD
NCSOFT
AION